



Stoppt die Druckwerke!
Sir Clive Sinclair jetzt als Filmstar.
Details in dieser Ausgabe!

Stop the Press!
Sir Clive Sinclair is now a movie star
Read more inside!

Nachträglich frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins Jahr 2010 wünscht euch die Redaktion 

Herausgeber und für den Inhalt verantwortlicher:
Leszek Chmielewski, Prager Straße 92/11/12, 1210 Wien, Österreich
@Mail: retrozx@gmail.com
Klubkonto (Inhaber: Bernhard Lutz):
KTO.: 546143, BLZ: 54862500 (VR Bank Südpfalz, Sitz: Landau)
SWIFT-CodeGENODE6K, BIC-CodeGENODE61SUW

Ausgabe 220

1 Quartal 2010

Das Vorwort

Herzlich willkommen zu der neuen Ausgabe unseres Clubinfos. Wie ihr seht, habe ich das Layout bei Neuigkeiten etwas verändert, und vereinfacht. Der Link ist nun unter dem Titel. Ich hoffe dass es euch gefällt.
Da ich jetzt in der EDV-Abteilung eines Recycling-Centers arbeite und es die erste Arbeit ist die mir wirklich Spaß macht, konnte ich mich dem Magazin nicht so widmen wie es es verdient hätte. Die geplante Weihnachtsausgabe des Clubinfos wurde daher nicht erstellt. Bisher sind leider keine Spectrums dort aufgetaucht. Der Job ist allerdings leider auf 6 Monate limitiert, und man verdient nicht viel. Im Monat bleibt weniger als 1000 Euro an Gehalt hängen. Allerdings würde ich für den Job sogar bezahlen. Übrigens habe ich dort einen Amiga 1200 mit 68030/68882 Coprozessor-Karte gefunden, bezahlt und heim genommen. Dieser hat nach einigen Stunden intensiver Arbeit wieder bestens funktioniert. Mit SD-Karte, CF, Netzwerk und CD ROM ist die Maschine nun sehr brauchbar.
Falls jemand etwas aus uralten PCs benötigt, meldet euch. Der Job geht bis 14.4.2010, und die Preise sind durchaus in Ordnung. Ich habe selber z.B. einen funktionierenden Computercompatiblen Philips-Kassettenrekorder um nur €5,- gekauft. 30-Polige SIMMs und Floppy-Laufwerke sind auch nicht teuer. Ich möchte dem Sintech kein Mitbewerber sein, aber die Gelegenheit kommt wohl nicht so schnell wieder.
Von Lothar Ebelshäuser erreichte mich folgende Anfrage:

Ich wüsste gerne, wer von den Mitgliedern den Realspektrum am PC benutzt. Wünschenswert wäre etwas Kontakt und Informationsaustausch,damit man sich gegenseitig etwas helfen kann. Vor allem brauche ich noch viel Hilfe. Ebenso wäre es schön, wenn sich Mitglieder melden würden, die einen ZX 81 Emulator auf dem PC haben. Auch in diesem Fall wäre ein Informationsaustausch sehr schön.
Vielen Dank und viele Grüße aus der Eifel.
Eifelzwerge@t-online.de

Vor kurzem bekam ich Besuch aus der Schweiz. Tony war da und hat mir wegen Hobbyaufgabe seine gesamte Spectrum-Sammlung mitgebracht. Einerseits bin ich traurig wenn jemand sein Hobby aufgibt, andererseits bin ich froh dass er sich an mich gewandt hat anstatt alles weg zu werfen. Es war ein Spectrum 128, 48 und Opus dabei, mit jeder Menge Software, Bücher, etc. Auch ältere SPC Clubmagazine sind dabei. Ich muss wohl diese Sachen sichten.

Erratum: Errare humanum est:
Habe leider vergessen Bens Seite anzugeben, wo man die Kempston Maus und das DivIDE kaufen kann. Diese ist:
http://www.benophetinternet.nl/hobby/
Auch das DivIDE sollte dort inzwischen wieder erhältlich sein.
Übrigens habe ich von RWAP Services das DivIDE Plus bekommen. Es ist ungefähr drei mal teurer als das DivIDE weniger kompatibel, hat aber mehr RAM, Firmware Selektor, durchgeführten Bus, eingebauten Compact Flash Adapter und ein Gehäuse. Mir ist es gelungen eine Kingston 4GB CF Karte damit zu betreiben. Das ist ideal für Retro-Partys, da der CF Adapter auf der Unterseite aufgelötet ist. Ansonsten bevorzuge ich natürlich die (Micro)SD-Karten.
Für besseres editieren des „Rainbow Users“ (Ja, das ist der echte Name des Magazins), habe ich mir einen schönen EIZO 24“ TFT Monitor mit LED-Hintergrundbeleuchtung zugelegt (Nur 19 Watt Stromverbrauch).
Leider hatte ich ein paar Rückschläge: Erst nach dem dritten Tausch gab es keine Pixelfehler mehr (Die 0 Pixelfehler Garantie ist ein Pflichtkauf), und mir ist meine Boot-Platte eingegangen, zusammen mit allen Mails, Bookmarks, Einstellungen, Passwörtern... Eine Katastrophe, aber ich nutzte die Gelegenheit um auf Windows 7 umzusteigen. Der Code zu Retro-X und die neueste Ausgabe des Rainbow-Users waren zum Glück auf einer weiterer Festplatte und zusätzlich auf einer ZIP-Disk gesichert.

LCD-Leszek Chmielewski

Termine 2010

Hallo Freunde,

schon mal eine kurze Info vorweg, die bisher feststehenden Termine in 2010 für Clubtreffen des SPC bzw. deren Freunde :

12.-14.03.2010: ZX-TEAM, www.zx81.de
21.-22.08.2010: Spectrology Wittenberg
18.-19.09.2010: Spectra-Joyce, www.joyce.de

to be continued :-)

viele Grüße von Dieter !

Vorwort-Englisch

Welcome to the latest issue of our club-info. As you see, I changed the layout a bit in news section, and simplified it. The Link to further infos now is under the title. I hope that you like it.
Since I now work in the EDP-department of a Recycling-Center and it is really the first work that I really like, I could not devote myself to the magazine, I would like to do. The planned Christmas-edition of the club-info was therefore not produced. Until now, no Spectrums appeared there in recycling center yet (But some Amiga and Atari Stuff). The job is limited to 6 months unfortunately, and I earn not much. In the month remains fewer than 1000 Euro of salary. However, I even would pay for the job. Incidentally I found an Amiga 1200 with 68030/68882 Coprozessor-card there, paid for it and took it at home. It worked again very well after some hours of intensive work. With SD-card, CF, network and CD ROM, the machine now is very usable.
If somebody requires something from ancient PCs, report to me. The job goes until 14.4.2010, and the prices are very low. I have also a working Computer compatible Philips-cassette recorders, bought for about only € 5,-. 30-pin SIMM and floppy-drives are not expensive either. I dont want to be Sintechs competitor, but the opportunity probably doesn't come back so fast.

Recently, I got a visit from Switzerland. Tony was there and took along his entire Spectrum-collection to me because of hobby-give-up. On the one hand, I am sad, if somebody gives up his hobby, on the other hand I am glad that he gave all the hardware to me instead of discarding everything. It was a Spectrum 128 and opus there, software, books, with other stuff. Also some older SPC club-magazines are included. I must sight these now.

Some time ago I got the DivIDE plus from RWAP services. It is more expensive than the DivIDE less compatible, and got three times more RAM, firmware Selector, through-bus, built-in Compact Flash adapters and a casing. I successful formatted a Kingston 4GB CF card for it. That is ideal for Retro-Partys since the CF adapter is soldered on the underside. I myself prefer the (Micro) SD-cards of course.
For better editing the "Rainbow Users", (yes, the real name of the magazine is this) I purchased myself a beautiful EIZO 24" TFT monitor with LED-background-illumination (only 19 Watts power consumption).
Unfortunately, I had some problems with the Monitor: Only after the third exchange, there were not any more dead pixels on the panel (I bought a 0-defect pixel guarentee)
Tho other problem was the death of my boot-harddisc, holdind all the Mails, Bookmarks, my passwords... A catastrophe, but I used the opportunity in order to switch to Windows 7. The code to Retro-X and the latest issue of the Rainbow-User was on another hard disk fortunately and secured additionally on a ZIP-Disc.

I wish all readers now a merry X-Mas and a happy new year.
May be the 2010 a much better year for Spectrum than the previous ones.
Please help us to make this year better, and write some articles for this magazine.

LCD

Neuigkeiten für unseren „Alten“

Das alljährliche Sommerloch ist jetzt vorerst vorbei... Für dieses Jahr...

Scene+ 63 erschienen

Sintech

Es erscheint immer noch, zum Glück. Die Scene+ 63 ist wieder einmal vollgefüllt mit neuesten Demos, Spielen

Schwarzgebranntes

http://members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id7.html

Jonathan Cauldwell hat wieder zugeschlagen. Sein neuestes Spiel kann man als eine Kreuzung aus Jetpac, Cookie, Pssst, Bubble Bobble und Thrust bezeichnen, wodurch es Zeug zum Klassiker hat. Der Titel des Spiels ist „Homebrew“ was in England sowohl für Schwarz gebranntes, wie auch für daheim programmiertes stehen kann. Und bei dem Spiel sind beide Deutungen richtig.



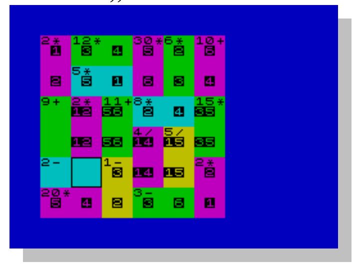
Homebrew

Man beharkt Insekten, sammelt das von ihren Leichen hinterlassene Zeug auf und bringt es in die Flasche rein, wo es zum schwarzgebrannten wird (Aus Insekten?). Sehr gutes Spiel!
Abgesehen davon hat Jonathan Cauldwell den Arcade game Designer in der Version 2.2 veröffentlicht.

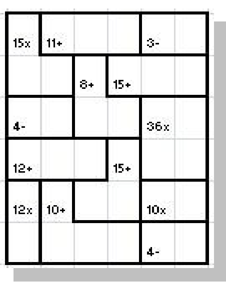
Zahlenspiel

http://minigamecomp.org.uk/

Dr. Beep hat (wie üblich, für das Minigame Compo) einen Kenken Puzzlegenerator für den Spectrum geschrieben. Das Programm hat es in die 2K Kategorie geschafft.
http://minigamecomp.org.uk/
Kenken ist eines der japanischen Zahlenpuzzles die seit „Sudoku“ so beliebt sind.



Einfach nur ausprobieren...



Kenken Beispiel

Spriteflüsterer

http://www.mojontwins.com/

Mojon Twins haben eine Sprites-engine für Spiele Programmierer herausgegeben. Der sogenannte „Fourspriter“ beherrscht zwar keine maskierten Sprites, lässt aber den Hintergrund ganz, und kann bis zu vier Sprites aus vier 8x8 Zeichen (UDGs) verwalten. Gedacht ist es für Spiele-Programmierer die mit BASIC-Compilern arbeiten. Die Dokumentation ist leider noch ein wenig Spanisch, aber daran wird gearbeitet. Als Bonus liegt dem Pack ein neues Spiel bei, welches als Fourspriter-Demonstration anzusehen ist: "Kurashiku Nihongo Monsuta Shiro 3", oder transkriptiert: "Classic Japanese Monster Castle 3" (Wobei "Nihongo"
日本語
eigentlich falsch ist, denn es bezeichnet die japanische Sprache, "Nihon no":
日本の
wäre korrekt – japanisch als Attribut, bin halt ein Klugscheißer wie man auf österreichisch sagt). Das kommt davon wenn man einen automatischen Translator statt menschliche Übersetzer benutzt.
Inzwischen wurde bekannt dass bereits an weiteren Versionen gearbeitet wird: 1.1 und 2.0. Diesen geplanten Versionen sollen wieder völlig andere Spiele als Demonstrationen beiliegen, wobei diese noch farbenfroher sein sollen. Ich überlege Fourspriter in Retro-X EXIDE zu

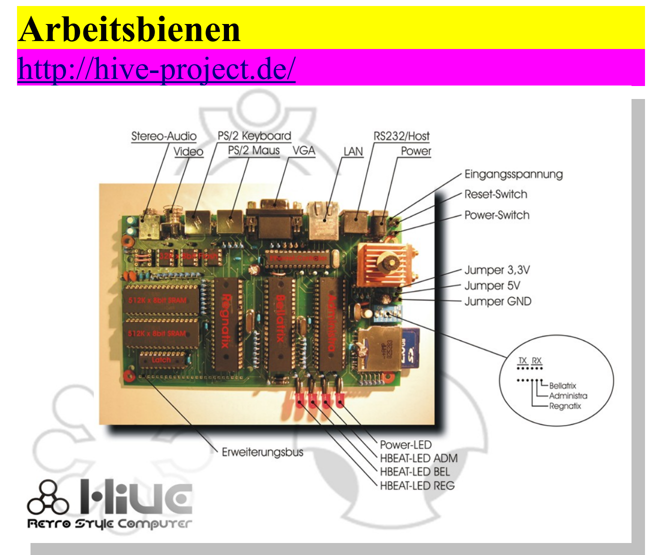
integrieren, als eine einfache und schnelle Sprites-Engine.



Kurashiku Nihongo Monsuta Shiro 3

Arbeitsbienen

http://hive-project.de/



Für alle Fans von Retro-Computing, die noch jedes einzelne Byte persönlich beim Vornamen kennen, gibt es ein neues Spielzeug namens „Hive“. Er ist zwar nicht Spectrum-Kompatibel, kann ihn aber eventuell mit entsprechender Software emulieren.

Hive wurde auf dem Treffen in Wittenberg vorgestellt und ist ein Selbstbau-Projekt welches ohne SMD-Teile auskommt, und daher auch von ungeübten und schlechter ausgestatteten Hobbybastlern zusammengelötet werden können.

Es besteht aus drei „Propeller“-RISC-CPUs mit je acht Kernen, also insgesamt 24 Kerne Rechenleistung pur, wobei aber jeder Prozessor eigene Aufgaben hat: Videoausgabe über VGA mit bis zu 1280x1024 (Textmodus, Grafikmodus hat eine geringere Auflösung), Soundausgabe/Ein- und Ausgabe z.B. für die SD-Karte und Tastatur, sowie der Hauptprozessor für die Programmabarbeitung. Externer 1 MB RAM (2 Bänke mit je 512 Kb) und interne 32 Kb genügen auch für komplexe Programme. Der Star-Tracker (mit klassischer LCARS-GUI, dem Star Trek TNG entlehnt), benötigt gerade mal 4,9 kb. Der Preis hängt von der Anzahl der Bestellungen ab und ist üblicherweise unter €100,- angesiedelt.

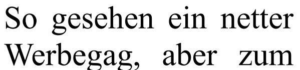
Hai-Alarm

http://www.mcshark.at/

McShark, ein Wiener Macintosh-Händler hatte mit einer Aktion geworben, und zwar für jeden gebrachten Retro-PC (Auf dem Foto war ein C64 zu sehen) gab es €100,- Rabatt auf Macs, wobei die Altgeräte umweltfreundlich entsorgt werden. Auf Nachfrage der SPC-Redaktion kam eine sehr freundliche Antwort in der mitgeteilt wurde dass leider kein einziger Wiener diese Aktion in Anspruch genommen hatte, und dass durchaus Eigeninteresse bestand die Retro-Computer selbst zu benutzen anstatt sie zu entsorgen.



Der Grund für eine Nachfrage seitens des Clubs war dass die Absicht bestand wenigstens an die notwendigen Chip - Transplantate heran zu kommen, da die Ersatzteile - Situation schlecht ist.



So gesehen ein netter Werbegag, aber zum Glück ist für die Hardcore-User ein Retro-PC mehr wert.

Dein Spiel

http://abzac.retropc.ru/ti



Seit Generationen findet schon der Wettbewerb „Twoja Igra“ (Dein Spiel) in Russland statt. Ziel ist es neue Spiele für den Spectrum 128 (leider mit TR-DOS) zu programmieren. Nun wurde

„Twoja Igra 4“ angekündigt. Hoffentlich werden wieder interessante Spiele präsentiert.

Mordsprojekt?

http://samstyle.narod.ru/



Ein Adventure im entstehen

Nach Viking Quest 3 widmen sich die Coder von Sam style dem Spiel „Higurashi Projekt“, welches vermutlich auf Viking Quest Engine aufbauen wird, basierend auf dem Anime „Higurashi no naku koro ni“ in dem es um mordende Schulkinder geht. Mehr kann ich dazu noch nicht sagen, denn den Anime kenne ich leider (noch) nicht. Mordende Schulkinder sind aber in Anime nichts ungewöhnliches. Man denke nur



an „Spiral – Suiri no kizuna“ oder „Narutaru“, wobei das letztere sogar mich etwas verstört hat.

Neues Spiel erschienen

http://samstyle.narod.ru/FILES/REMOVAL.TAP.zip

Mit „Removal Deluxe“ hat der Shadow Maker von Sam Style endlich ein mehrsprachiges TAP Spiel (mit einem genialem Custom-Loader den man sich einfach anschauen muss) herausgebracht.



Removal Deluxe



Wie es der Zufall so will, ist auch die englische Sprache wählbar. Auch die Tatsache dass es sich nicht um einen TRD Container handelt, muss honoriert werden, denn es ist längst keine Selbstverständlichkeit bei den Russen.

Crosscompiler News

http://www.boriel.com/files/zxb
http://sourceforge.net/projects/z88dk/
http://nightly.z88dk.org/

Boriel hat den ZX Basic Compiler Version 1.2.4 fertiggestellt. Inzwischen unterstützt es das Laden und Speichern auf Kassette und es wurde ein Speicherleck beim Labelzeiger (@label) beseitigt.
Auch beim Z88dk gibt es Fortschritte. Die Win Installer Version von 1.9.0 wurde endlich herausgegeben. Nightly Builds sind als Aktualisierungen interessant, und die werden alle paar Tage erneuert.

Cronosoft strikes back

http://cronosoft.orgfree.com/



Man sieht der Kassette die Mühe an

Rob Pearmain hat sein neuestes Spiel „Bipboi“ bei Cronosoft veröffentlicht. Es handelt sich dabei um einen Platformer. Es ist das erste neue Spiel welches nach dem Relaunch von Cronosoft neu veröffentlicht wurde. Für die die es nicht gewusst haben: Nach einer unbezahlten Großlieferung geriet Cronosoft in Finanznot und konnte nur knapp gerettet werden.

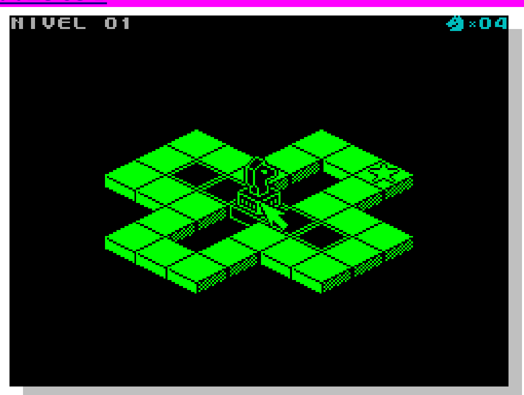
Man bekommt für sein Geld eine wirklich äußerst schön und dazu professionell angefertigte Kassette. Schnell zugreifen und Cronosoft damit helfen!



Bipboi in-game screenshot

Der schwarze Hengst

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0023831



Bitte auf die Markierung springen

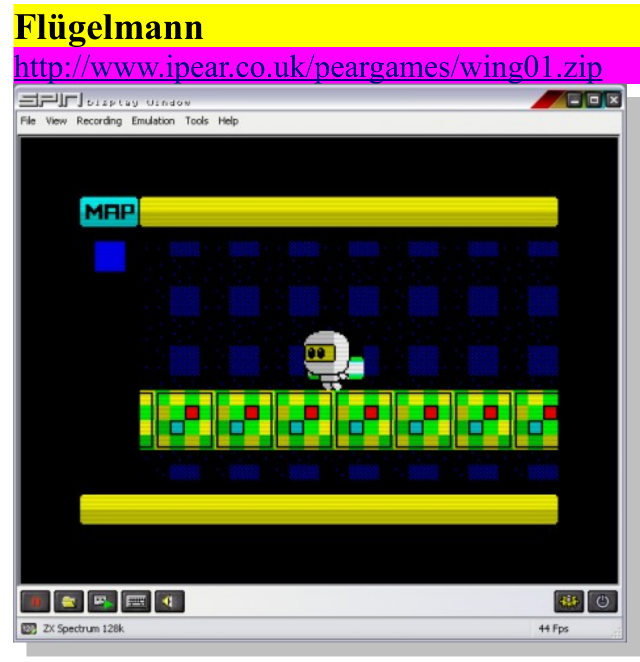
Mit „Black Horse“ ist ein neues isometrisches Spiel von Metal Brains aus Spanien erschienen. Jedoch ist es anders als andere isometrische Spiele kein Action- oder Abenteuerspiel sondern Denkspiel. Man steuert eine Springer-Schachfigur und muss eine bestimmte Stelle am Brett erreichen ohne dabei jedoch die maximale Anzahl der vorgesehenen Züge zu überschreiten. Selbstverständlich muss man die Züge wie ein Springer ausführen, sonst wäre es ja ziemlich sinnlos, nicht wahr?

Eines kann ich Euch sagen: Das Spiel ist hervorragend! Holt es euch! Es gibt eine spanische und eine englische Version.

Mir macht es Spaß!

Flügelmann

http://www.ipear.co.uk/peargames/wing01.zip

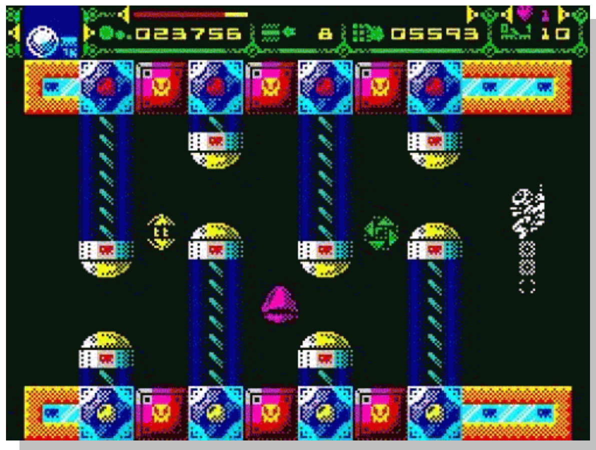


Das 128er Projekt von Rob Pearman, von dem wir berichtet haben, wo noch nicht klar war was es wird (Zelda Klon?...) nimmt Gestalt an. Der Name der Projekts ist „Wingman“ und es scheint dem Dan Dare III ähnlich zu werden. Ein kleines spielbares Demo ist bereits erschienen.

Kray fünf

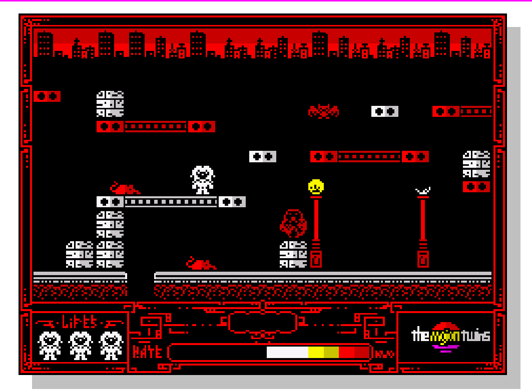
http://programbytes48k.wordpress.com/2009/08/19/retroworks-sigue-ilusionando/

Bunt ist das Leben und Granatenstark! Retroworks („Gommy“) arbeiten an ihrem nächsten Spectrum Projekt namens „Cray 5“. Bisher ist nur ein Screenshot aufgetaucht, aber es sieht schon mal sehr interessant und bunt aus. Es erinnert irgendwie an Ocean Software Klassiker aus der Mitte der achtziger. Hoffentlich wird was daraus.



Librándonos del demonio…

http://www.mojontwins.com/2009/10/16/librandonos-del-demonio/



Was kann das wohl werden?

„Das loswerden eines Dämons“... Mojon Twins haben einen Screenshot von einem neuen Spiel erhalten, welches ein Platformspiel werden soll. Noch sind keine Details bekannt, außer dass der Screenshot aus dem finstersten Fuenlabrada von Don Josito Kendroock kommt. Ich habe mir einen Website-Übersetzer installiert welcher Spanisch nach Deutsch übersetzen soll, aber es kommen Sätze heraus, die man nur mit abstraktem Denkvermögen korrekt interpretieren kann.

Farbrausch

http://scratchpad.wikia.com/wiki/ZX_Spectrum_64_Colour_Mode



Palette Editor Titelbild.

Andrew Owen, vielen noch als Entwickler des Spectrum SE bekannt, hat ein neues Projekt in Angriff genommen, und zwar den Spectrum, der 64 aus 256 Farben darstellen kann. Das soll durch die Verwendung eines Videochips aus MSX 2 Computern ermöglicht werden, wobei aber das Bildschirmlayout des ZX Spectrum unverändert bleibt. Als einer der ersten Emulatoren unterstützt Fuse dieses Format. ZX Spin Betaversion wird da nachziehen. Zusätzliche Prozessorzeit soll es nicht kosten, und es soll ein Austausch-ULA für Spectrum 48K geben, der dieses Feature aufweist, wobei aber eher der Spectrum-Klon Harlequin der wahrscheinlichere Kandidat für ein ULA-Update ist.

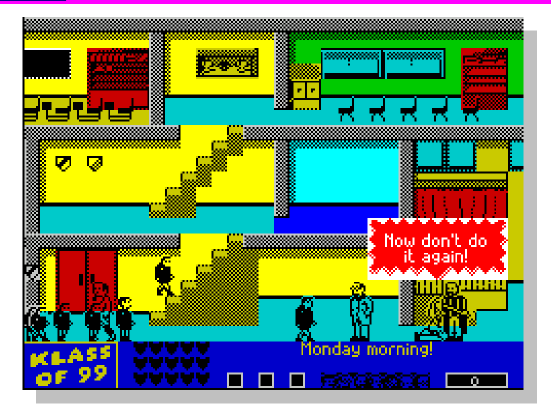
Zu den technischen Details: Durch den Mißbrauch der FLASH und BRIGHT Bits sind vier Paletten für jeden Attributbereich (8x8 oder 8x1) auswählbar mit frei wählbaren 8 Vordergrund und 8 Hintergrund-Farben aus einer Palette von 256 Farben.

Das erste Spiel welches diesen Modus unterstützt, ist Subaquatic von Mojon Twins. Details zu dem Spiel folgen in der News-Sektion. Zweites Game ist Egghead Plus.

Sehr interessant! Bin schon gespannt ob es schaffbar ist Retro-X an diesen Modus anzupassen

Zehn Jahre danach

http://www.indigobanquet.adsl24.co.uk/ko99/klassof.htm



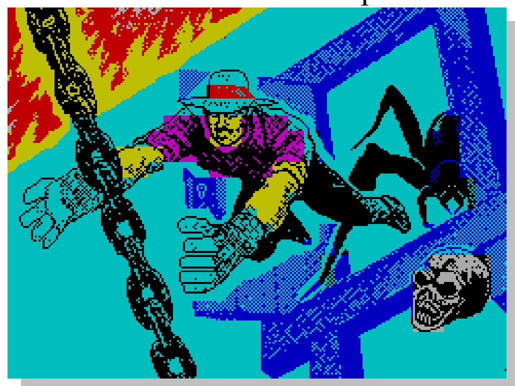
Klass of 99, wir haben übrigens 2010!

James McKay, der Mann hinter dem X128 Emulator schreibt im Cronosoft Forum dass er mit Klass of 99 Port für den Spectrum 128 fast fertig ist. Es fehlt nur noch etwas Feintuning damit das Spiel flüssiger läuft, weniger Speicher verbraucht und Soundeffekte hat.

Montezumas Rache

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0023815

Eine Spectrum-Version von „Montezumas Revenge“ ist unter dem Titel „Preliminary Monty“ erschienen, zwar im TRD Format, aber es ist wirklich nicht schwer ein TAP daraus zu erstellen, da es standard-BASIC Loader verwendet. Andrew Shiglov ist übrigens der Autor. Ein sehr interessantes Spiel!



Preliminary Monty

B-Track

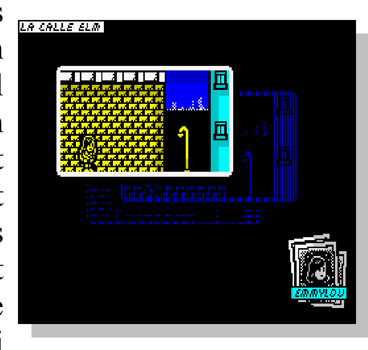
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0023860

„Beep Tracker“ ist ein neuer Soundtracker für 1 Bit Soundchip von Alone Coder. Etwas blöd finde ich den 64-Zeichen Modus, aber das Programm ist sonst top.

Batman unloaded

http://www.mojontwins.com/2009/10/22/un-retraso-y-un-mocazo/

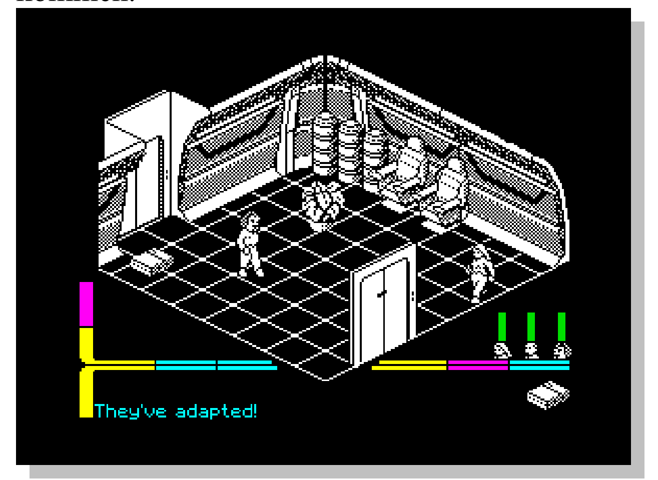
Mojon Twins arbeiten wieder an einem neuen Spiel welches zwar noch keinen Namen hat (Irgendwas mit Vignetten), aber es steht schon fest dass eine ähnliche Engine wie bei „Batman – the caped crusader“ verwendet werden soll. Außerdem soll es wie bei „Day of the Tentacle“ möglich sein mit drei Charakteren zu spielen, und es soll sich in Boston zutragen.



Widerstand ist zwecklos...

http://www.zxdesign.info/software/firstContact.shtml

Chris Smith hat nun eine Verwendung für seine isometrische Game Engine. Er schreibt gerade an „First contact“, basierend auf einem Star Trek Kinofilm. Der Snapshot eines ersten Previews des Technologiedemos ist bereits herunterladbar, und auch wenn nicht richtig spielbar, zeigt es dass die Engine bereits einiges leisten kann. Auch die LCARS GUI soll zum Einsatz kommen.

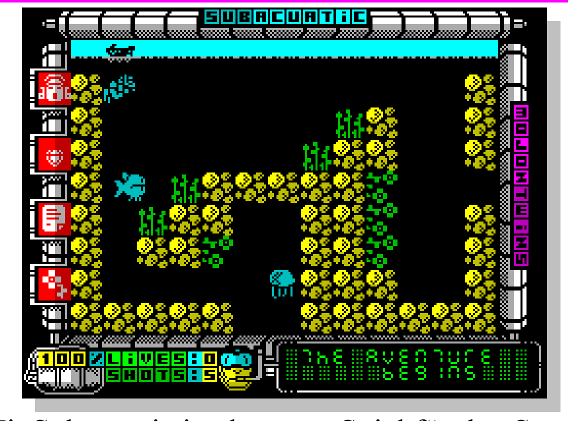


Engage!

Scuba Dives Erbschaft

http://www.mojontwins.com/juegos_mojonos/subacuatic/

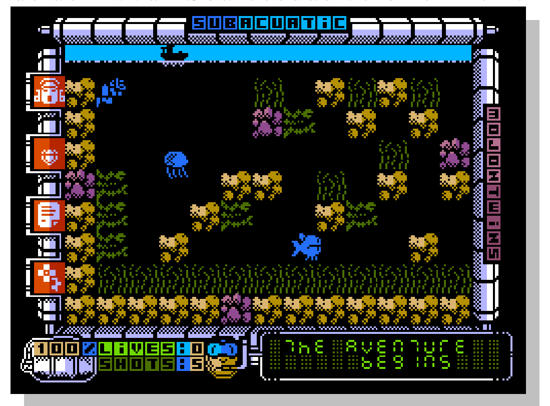
http://www.mojontwins.com/juegos_mojonos/subacuatic-reloaded/



Mit Subaquatic ist das erste Spiel für den Speccy 128 sowie Harlequin („Subaquatic Reloaded“ mit erweiterter Farbpalette, siehe „Farbrausch“ - Newsflash) erschienen.

Geschrieben wurde es von dem innovativsten

Spectrum Coderteam: Mojon Twins. Ebenso wurde der z88dk Sourcecode veröffentlicht.



Die Farben der „Reloaded“ version sind realistischer.

Schluck die blaue Pille!

http://user.tninet.se/~vjz762w/

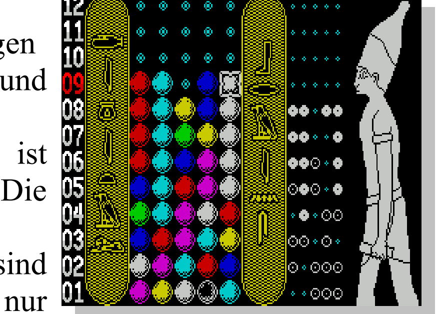
„Matrix“ ist ein Interface für den ZX Spectrum, welches abgesehen von CF Adapter auch noch zwei USB-Ports bietet. Die letzte Errungenschaft des Autors ist dass er diese Ports nicht nur für USB-Memory-sticks nutzen, sondern auch Maus oder Tastatur anschließen kann. Vorerst allerdings nur als Technologie-Demo.



Sein ewiger Schatten

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0023883

Digital Brains bescheren uns erneut ein neues Spiel: „The Pharao's Shadow“, und es ist... ein Denkspiel! Mastermind! Das Spiel ist erhältlich in Sprachrichtungen „Spanisch“ und „Englisch“. Ägyptisch ist keine Option. Die ägyptischen Piktogramme sind leider nur Verzierung.



Jedenfalls ist das Spiel sehr interessant.

Grüße von der Affeninsel

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=8816



In WOS Forum wird über eine Umsetzung des Klassikers „Secret of Monkey Island“ vom Amiga oder dem Unaussprechlichen auf den Spectrum diskutiert. Dabei wurde auch „Maniac Mansion“ angesprochen.



Freilich gab es außer Grafikentwürfen noch nichts handfesteres, was sich jedoch in der Zukunft noch ändern kann. Man darf gespannt sein und den Thread verfolgen.

Ei + Kopf + 64 Farben

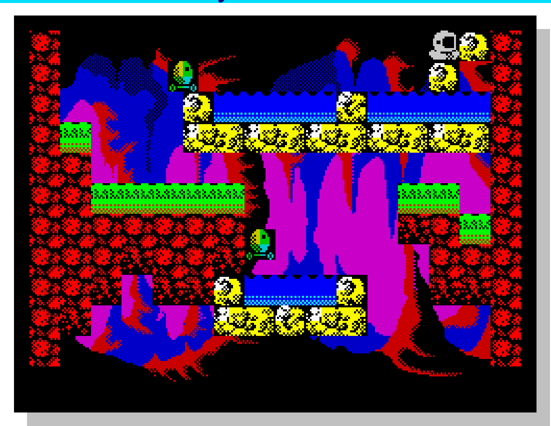
http://members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id7.html

Egghead Plus ist ein grafisch aufgewertetes Egghead Spiel, welches den neuen 64-Farben Modus des neuen ULA unterstützt. Also wenn sich Jonathan schon die Mühe macht... Der neue Modus ist um einiges farbenfroher als der Originalmodus. Hoffentlich bald auf realer Hardware.



Gewaschene Höhlen von Ovovoids

http://www.mojontwins.com/2009/11/10/cavernas-lavadas-de-cara-y-ovolovoids/



Dieses neue Mojon Twins Spiel (Titel vom Übersetzer ausgeworfen) soll die Demonstration der Fähigkeiten des neuen Fourspriter 2.0 sein. Ja, die Hintergrundgrafiken sind tatsächlich derart bunt.

Für immer und Ewig

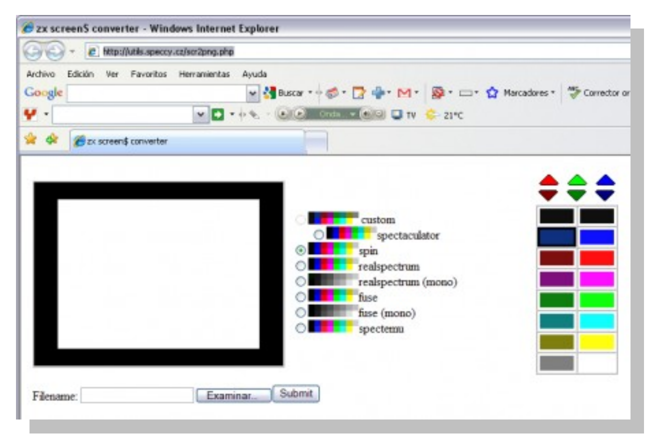
http://forever.zeroteam.sk/

FOREVER : 2010
THE 8BIT ODYSSEY

Der Termin für die nächste Forever Party in Trencin wurde auf 19-21 März 2010 festgesetzt. Hoffentlich läuft dieses mal alles planmäßig ab.

Onlinekonverter

http://utils.speccy.cz/scr2png.php

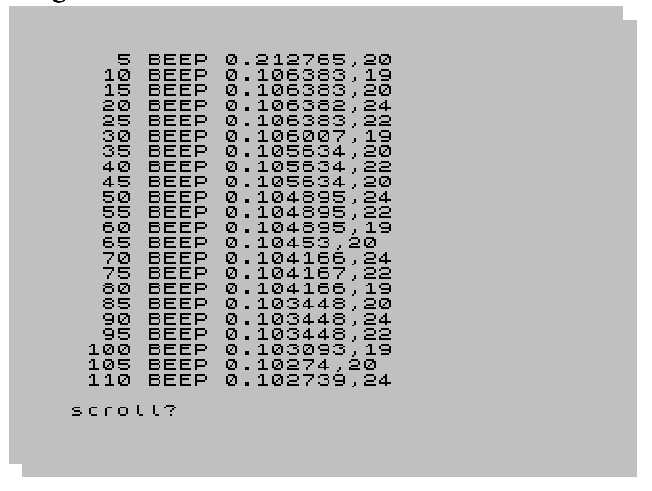


Ein Online-Konverter um SCR in PNG umzuwandeln, wurde von Dusky geschrieben. Es unterstützt mehrere Palettenprofile, darunter auch den GreyTV Modus.

Beep, Beeeeep!

http://matt.west.co.tt/music/midibeep/

Matthew Westcott (Gasman) hat ein neues Tool geschrieben, mit dem MIDI Dateien zum BEEP umgewandelt werden können. Interessant ist das Programm vor allem für Software-Entwickler.



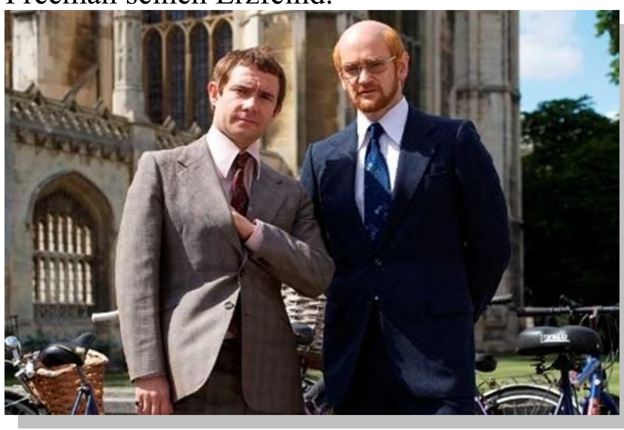
```
  5 BEEP 0.212765,20
 10 BEEP 0.106383,19
 15 BEEP 0.106383,20
 20 BEEP 0.106382,24
 25 BEEP 0.106383,22
 30 BEEP 0.106007,19
 35 BEEP 0.105634,20
 40 BEEP 0.105634,22
 45 BEEP 0.105634,20
 50 BEEP 0.104895,24
 55 BEEP 0.104895,22
 60 BEEP 0.104895,19
 65 BEEP 0.10453,20
 70 BEEP 0.104166,24
 75 BEEP 0.104167,22
 80 BEEP 0.104166,19
 85 BEEP 0.103448,20
 90 BEEP 0.103448,24
 95 BEEP 0.103448,22
100 BEEP 0.103093,19
105 BEEP 0.10274,20
110 BEEP 0.102739,24

scroll?
```

Micro Men

http://www.imdb.com/title/tt1459467/

Nein, bei diesem TV-Film geht es nicht um Männer mit Größenbenachteiligung, sondern um den Krieg zwischen Sir Clive Sinclair und seinem ex-Angestellten Chris Curry (von Acorn Computers). Es wurde auf BBC4 ausgestrahlt, und ich hoffe dass es mal auch deutsch synchronisiert wird. Alexander Armstong (spielt auch in Sarah Jane Adventures - einem Ableger der Doctor Who-Serie) spielt Clive, und Martin Freeman seinen Erzfeind.



Den Film habe ich bereits gesehen und kann nur positives darüber berichten. Er ist spannend, hat komische Momente und natürlich jede Menge Sinclair-Gadgets wie ZX80 oder C5. Natürlich

kommt auch unser Spectrum vor. Den Film sollte man sich auf keinen Fall entgehen lassen, aber ich will vermeiden hier Torrent-Links zu veröffentlichen, da dies kein Warez-Magazin ist. Selber suchen ist angesagt.

Mojons complete works

http://www.mojontwins.com/2009/11/12/catalogo-mojon-completo-en-tap/

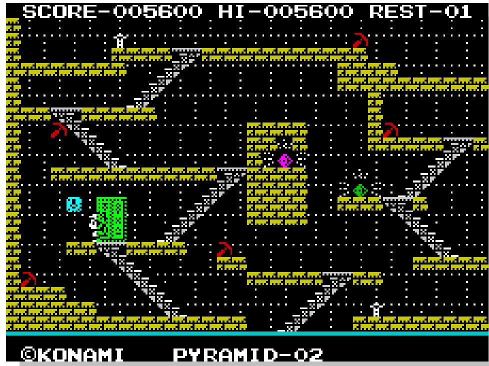
Mojon Twins haben ihre gesammelten Werke in einer eine RAR Datei als TAP zusammengefasst und zum Download angeboten. Das bedeutet dass alle Custom-Loader entfernt wurden und die Spiele leichter an Disksysteme angepasst werden können. Gilt natürlich auch für DivIDE.

Tal der Könige

http://www.retroworks.es/kingsvalleyrk.html



Pharaonen scheinen in letzter Zeit in Mode zu kommen. Retroworks hat sich mit dieser Thematik beschäftigt, und den MSX-Titel „King's Valley“ gekonnt auf den Spectrum umgesetzt, wobei die triste Grafik der Originals sogar noch stark verbessert wurde.



Solche Umsetzungen von alten Spielen wünscht man sich immer. Mein Vorschlag wäre „Movie Monsters“ von Epyx.

GTA?

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=27865

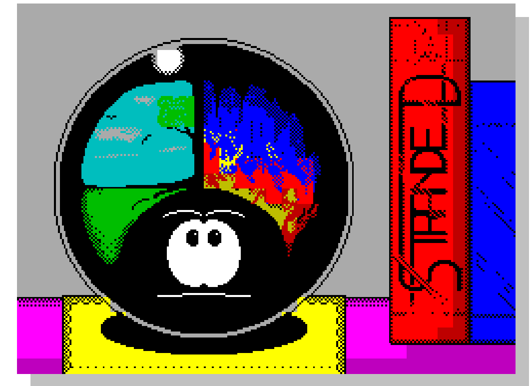
Jonathan Cauldwell hat wieder ein neues Spiel mit Unterstützung für die neue ULA programmiert. Der Titel ist: „Battery's not Precluded“. Der Spieler muss mehrere Missionen erfüllen und dabei unterschiedlich steuerbare Fahrzeuge lenken können. Das hört sich nach GTA an, ist es aber nicht. Außerdem arbeitet Jonathan zusammen mit Graham Richard an „Telly Heroes“



Robinson kehrt heim

http://www.bobs-stuff.co.uk/download.html

Bob hat sein Spiel „Stranded“, welches bisher von Cronosoft vertrieben wurde, zum gratis-Download freigegeben. Eine nette Geste vor Weihnachten.



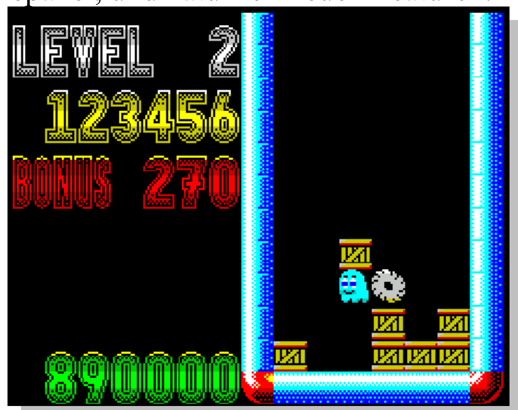
Stranded

Kettensägenmassaker

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=26080

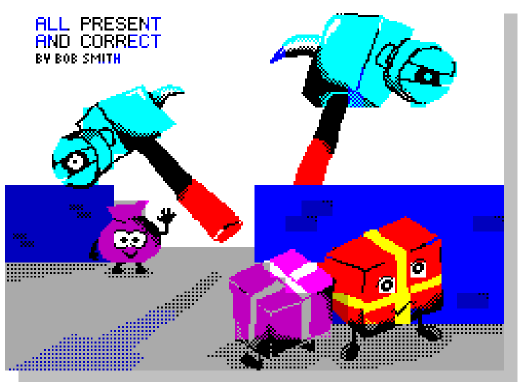
Joefish Buzzsaw Demo 2 wurde releast und bietet jede Menge Neuerungen. Es gibt nun endlich ein Menü, einen (noch funktionslosen)

Scorepanel, und natürlich neue Kreaturen.



Chu Chu rocket für Speccy

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0024034



Bob Smith, Fikee, Mister Beep, Graz und Andrew Owen zeichnen sich für dieses Spiel verantwortlich: „All Present and Correct“. Hierbei geht es um das korrekte Umlenken mittels vom Spieler gesetzter Pfeilen.

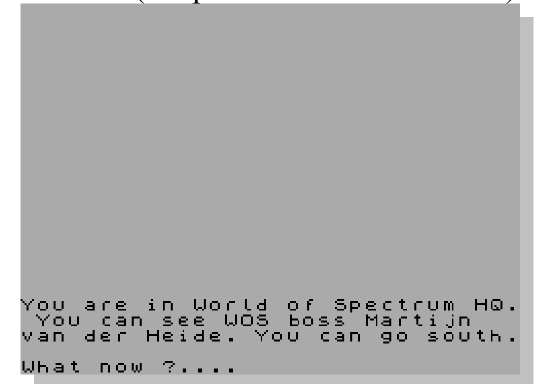


Im Grunde genommen handelt es sich bei diesem Weihnachts-Spezial um einen Klon des Chu Chu Rocket., welches schon auf dem Dreamcast zu gefallen wusste. Eine hervorragende Umsetzung.

Die Suche nach WOS Archiv

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0024048

„Missing: World of Spectrum“ ist ein nettes Adventure von einem Mitglied der WOS Community: Patrick Furlong. Erstellt wurde es mittels GAC (Graphics Adventure Creator).



Ninja-Omas

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0022903

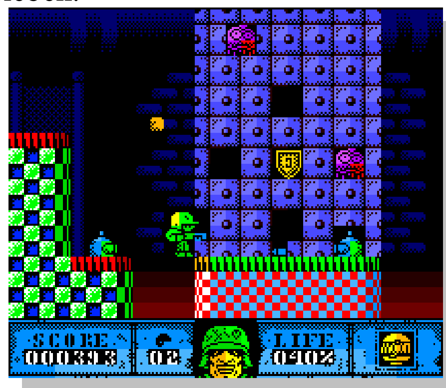


Die Gruppe Clockwize (Dean Hickingbottom und Dave Bradley) hat mal vor langer Zeit ein Spiel namens „Ninja Grannies“ geschrieben, welches wegen der Thematik nicht an einen Publisher verkauft werden konnte. Niemand will Killeromas sehen, sondern lieber muskelbepackte junge Monster, Männer und Frauen die sich gegenseitig die Zähne aus dem Leib prügeln. Das dachte man sicher auch bei einigen der Publisher als sie das Spiel ablehnten. Trotzdem ist der Fund dieses Multillevel /Multiload Kampfspiels sehr interessant.
Übrigens ist das Spiel keinesfalls schlecht. Es erinnert irgendwie an eine Mischung aus Target Renegade und Street Fighter, ohne Scrolling, und mit jeweils nur einem Gegner.

Lord Helmchen kommt

http://www.mojontwins.com/juegos_mojonos/sgt-helmet-zero/

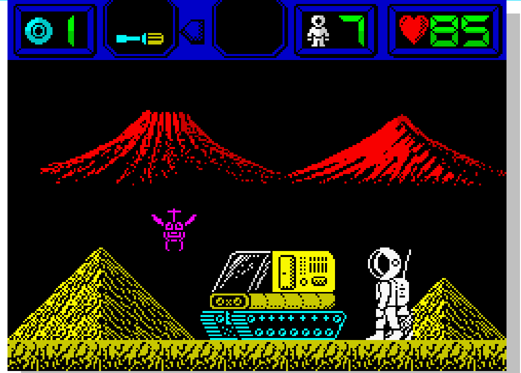
„Sgt Helmet Zero“ wurde releast (Wir haben berichtet). Auch wenn das Spiel noch von einem Bug geplagt ist, haben sich Mojon Twins dazu entschlossen das Spiel doch noch vor Weihnachten freizugeben. Natürlich gibt es auch wie üblich den Source code dazu, für den Fall dass ein Programmierer den Bug finden will.
Das Spiel gibt es für Spectrum 128 mit normaler und erweiterter ULA, und es wurde in z88dk geschrieben.



Das Ziel des Spieles ist es alle vierzig Flüchtlinge eines Krieges aufzusammeln. Es gibt viel Levels mit jeweils zehn Flüchtlingen (sehen aus wie Nanakos).

Heritage of the Ancients

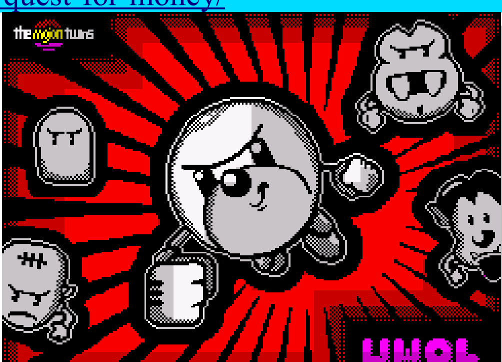
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0024052



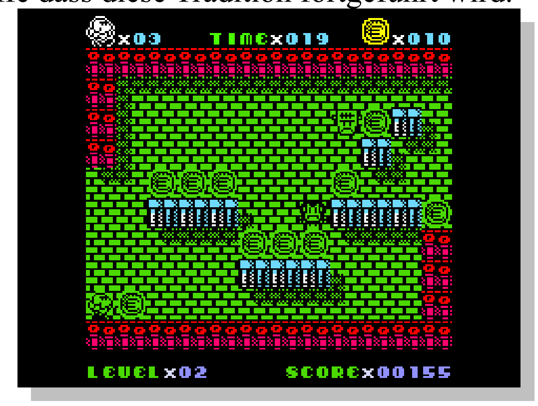
Rafal Miazga, der mysteriöse polnische Spiele-Coder hat eine Atari XL-Umsetzung für Spectrum programmiert, und zwar „Heritage“ („Artefakt Przodków“, Deutsch: “Artefakt der Vorfahren“). Im Gegensatz zu Atari ist die ZX Version nicht monochrom.

Auf der Suche nach dem Geld

http://www.mojontwins.com/juegos_mojonos/uwol-quest-for-money/



„Uwol-Quest for money“ ist ein neues Spiel von Mojon Twins. Es wurde bereits vermutet dass es sich um Vapourware handelt, da sich das Release immer weiter verzögert hat. Doch zum Glück war die Klassifizierung als Vapourware absolut falsch, und das Spiel erschien pünktlich zu Weihnachten, einen Tag nach Sgt Helmet Zero. Anscheinend haben die Zwillinge beide Spiele für Weihnachten aufgespart. Insgesamt sind Weihnachten 2009 so viele neue Spiele herausgekommen wie bisher noch nie, und ich hoffe dass diese Tradition fortgeführt wird.



Uwol will seinem Idol Phantomas nacheifern und aus einer noblen Villa Geldstücke stehlen. Klar dass es nicht einfach ist.
Es gibt Parallelen mit einigen weiteren Spectrum-Spielen, so z.B. verliert Uwol seine Kleidung wenn er einen Feind berührt („Rocky horror Show“) und die Levels sind aufgebaut wie in „Pyramid“.
Der Source Code wurde wie üblich zum Download angeboten, was es interessant für Spieleprogrammierer macht. Z88dk und SpLib wurden verwendet.

Wittenberg-Treffen

Hallo Spectrumfreunde,



Das neue, kleinere MB02+

für mich ist das Treffen in Wittenberg in jeden Jahr ein Muß! Diesen Termin halte ich mir auch immer frei. Leider kommt für mich nur Wittenberg in Frage, weil es für mich fast vor der Haustür (160 km) liegt. Da bin ich in 2 Stunden da. Es wurde wieder viel Neues angeboten. Mit Festplatte und Speicherkarten wird viel experimentiert und auch erfolgreich abgeschlossen. Ich will und kann mich nicht mit Details befassen, dafür haben wir unsere Experten. Von Hardwareentwicklung und MC-Programmierung oder auch höhere Programmiersprachen habe ich nur ganz wenig Ahnung. Doch was unsere "Profis" so alles entwickeln ist schon beachtenswert! Doch möchte ich auch Marco Ese (wenn ich mich nicht irre) danken für das schöne Video, das er "gedreht" hatte. Ist eine gute Erinnerung! Auch unser "kleiner" Nachwuchs war wieder da: Stephan Truppel. Ich finde es prima, dass er sich -wahrscheinlich auch neben einem PC- auch noch mit dem Spectrum beschäftigt, und nicht nur mit Spielen. Aber, und das ist eben unser aller Problem, wir haben keinen Nachwuchs. Ist ja auch ganz klar, woher auch! Leider muss ich mich weiterhin mit Disketten begnügen, da es für mein Beta Disk keine Weiterentwicklung gibt. Aber damit kann ich leben. Mit Leszek (LCD) sprach ich über einen Mausanschluss am Spectrum. Aber auch hier ist die Vielfalt zu groß und man muß ja die Software anpassen. Das mag für ein Basicprogramm noch gehen, aber bei einem MC-Programm wird es schon schwierig.



Ein „Hive“ (reimt sich auf „Clive“!) wird vorgestellt

Ich hoffe, dass LCD weiterhin unser Info (mit Hilfe aller Mitglieder) herausbringt.

Zum Schluss möchte ich unserem Wolfgang weiterhin viel Erfolg bei seiner Genesung und seinen Therapien wünschen!

Bis 2010 in Wittenberg



Ein Klassenfoto der Teilnehmer in Wittenberg

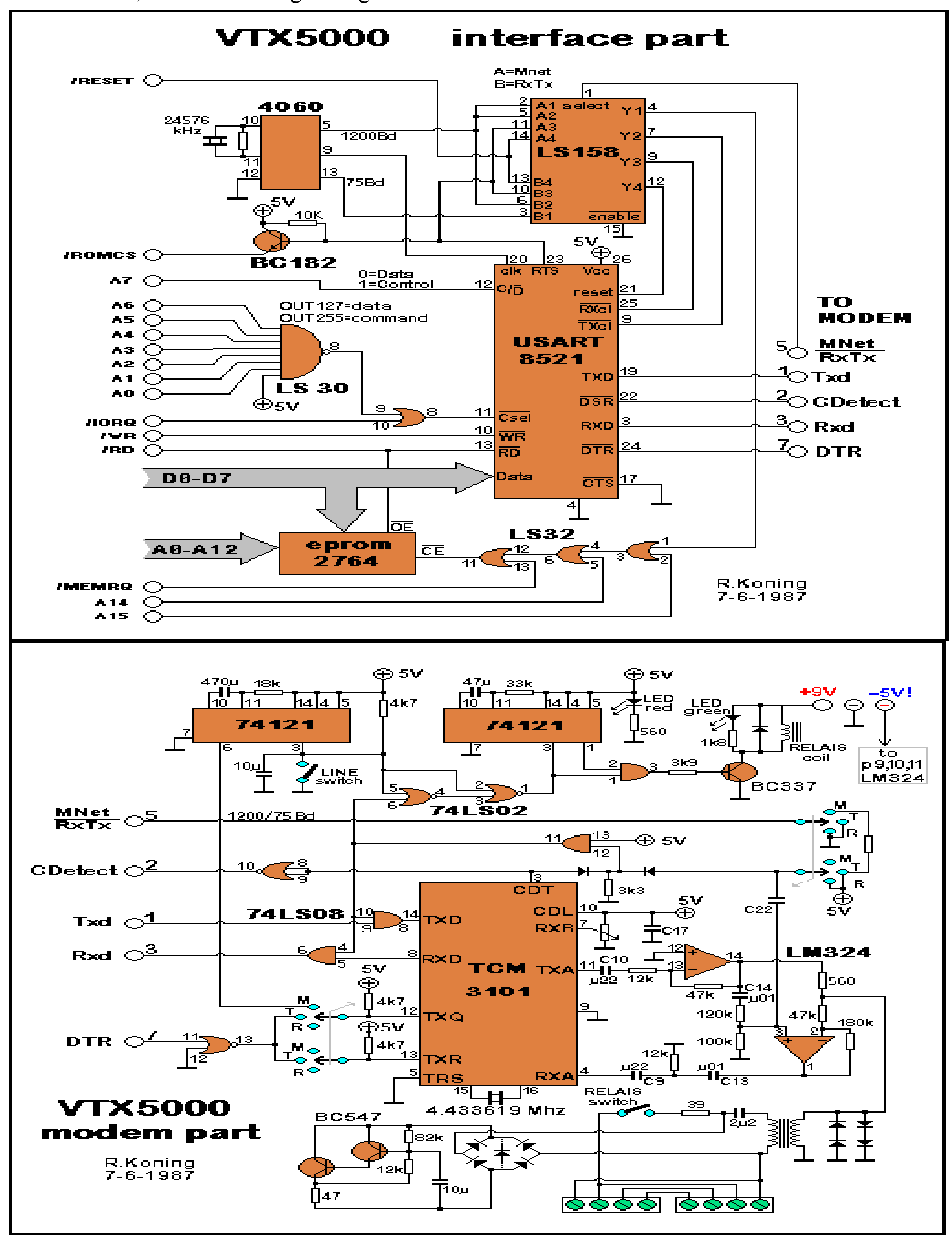
Hans Schmidt

PS: Hat noch niemand im Info 218 Seite 46 das Listing beachtet? Für Erweiterungen bin ich immer dankbar. Nachrichten bitte an : Hafribas@gmx.de

VTX Modem

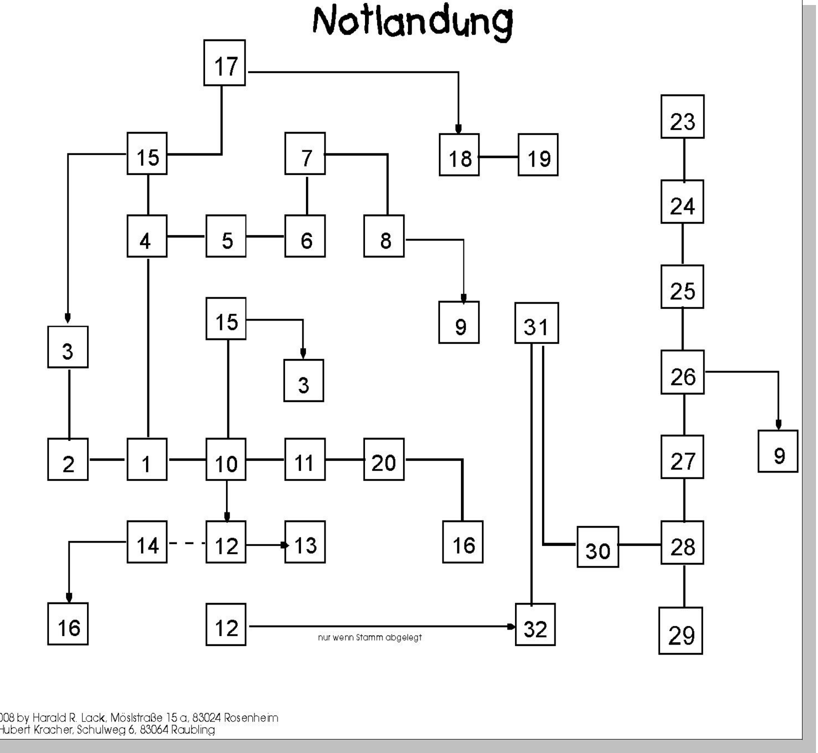
von Roelof Koning.

VTX Modem, Schaltzeichnungen eingeschickt



Adventurelösung: Notlandung

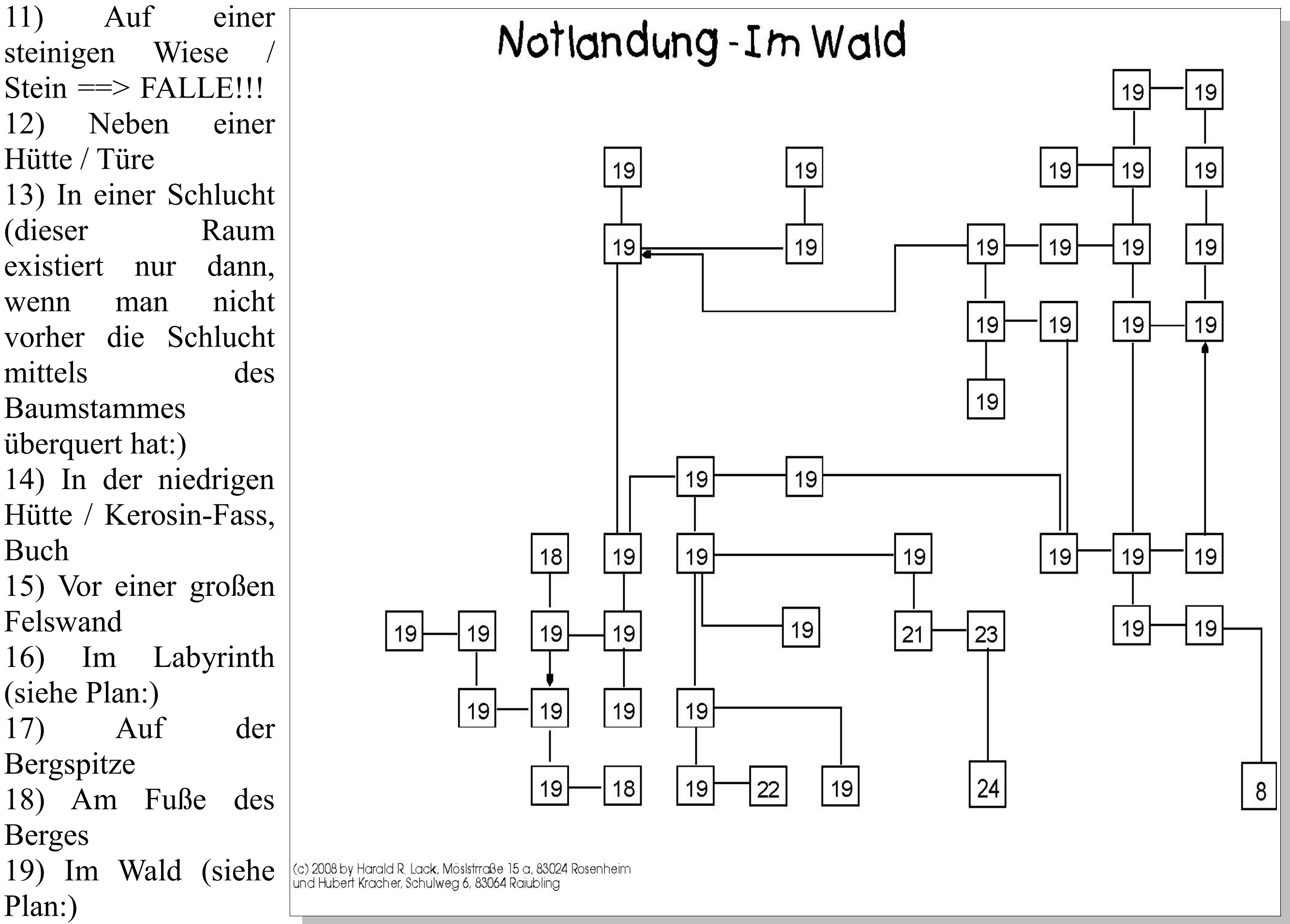
Tag allerseits!!
Bei unseren Adventurelösungen haben wir uns heute wieder einmal ein Programm ausgesucht, das von einem User selbst programmiert wurde. Es stammt zwar schon aus dem Jahre 1985 und ist komplett in BASIC geschrieben, doch deswegen entbehrt es nicht eines besonderen Reizes. Uns hat es jedenfalls Spaß gemacht, sich damit zu beschäftigen. Bisher wisst ihr jedoch immer noch nicht, wovon wir reden. Nun, es geht um das Programm "Notlandung" geschrieben von Gerold Schneider. Wie ihr vielleicht wißt, erschien es bereits vor langer Zeit in der Bibliothek des SPC (damals noch beheimatet in Siegburg). Doch wollen wir uns nicht länger bei der Vorrede aufhalten, stürzen wir uns ins Abenteuer. Die Geschichte, die sich hinter dem Programm verbirgt, ist schnell erzählt. In der Vorgeschichte erfahren wir, daß wir mit einem kleinen Flugzeug über unbewohntem Gebiet unterwegs sind, als der Flugzeugmotor ins Stottern gerät und letztendlich ganz aussetzt. Wir haben gerade noch Zeit, uns einen Landeplatz auszusuchen und dann geht es auch schon "bergab" mit uns. Wir hatten bei der letzten Zwischenlandung peinlicherweise unsere Maschine nicht aufgetankt und das ist jetzt die Quittung dafür. Glücklicherweise gelingt uns die Landung so, dass nichts an der Maschine beschädigt wird aber nun stehen wir neben unserem Flugzeug und das Abenteuer nimmt seinen Lauf. Wie der Autor ausführt, besitzt das Adventure 65 Locations und kennt 40 Wörter. Wie ihr nun an unserer nachfolgenden Aufstellung sehen werdet, haben wir nur 32 Locations aufgelistet. Das liegt aber daran, dass es ein Labyrinth gibt (bei uns Location 16), das zwar mehrere Räume besitzt, aber außer abweichenden Richtungsangaben keine unterschiedlichen Location Beschreibungen beinhaltet. Deshalb haben wir hier in allen Locations die Raumnummer 16 vergeben.



Orientieren kann man sich ja am beiliegenden Plan. Desweiteren gibt es noch ein ausgedehntes Waldgebiet bei dem es analog zum Labyrinth zugeht. Im Plan findet ihr es mit der Raumnummer 19 verzeichnet. Bei diesem Programm werden einige Gegenstände per Zufallsgenerator in bestimmten Locations verteilt, sodass eine eindeutige Zuordnung diese Gegenstandes zu einem bestimmten Raum nicht möglich ist. Und zwar handelt es sich dabei um den Giftpilz und um den Schlüssel. Wir haben deshalb im Plan die möglichen Fundorte dieser beiden Gegenstände mit einem Stern versehen. Kommen wir jetzt aber zu den einzelnen Location unseres beiliegenden Planes als da wären .....

01) Neben dem Flugzeug auf der Wiese / Flugzeug
02) Am Waldrand entlang / Axt.
03) In stachligem Unterholz / Zweig
04) Auf einer Waldlichtung A
05) In niedrigem Gestrüpp
06) Auf einer Wiese vor einer Höhle / Seil

07) In einer Höhle / Schwert.
08) Auf einem steilen Weg A
09) Auf einem steilen Weg B ==> FALLE!!!
10) Auf einer Steppenwiese
11) Auf einer steinigen Wiese / Stein ==> FALLE!!!
12) Neben einer Hütte / Türe
13) In einer Schlucht (dieser Raum existiert nur dann, wenn man nicht vorher die Schlucht mittels des Baumstammes überquert hat:)
14) In der niedrigen Hütte / Kerosin-Fass, Buch
15) Vor einer großen Felswand
16) Im Labyrinth (siehe Plan:)
17) Auf der Bergspitze
18) Am Fuße des Berges
19) Im Wald (siehe Plan:)
20) In einer dunklen, großen Höhle / Totenkopf
21) Im Wald bei einem Eingeborenen / Eingeborener
22) Auf einer Waldlichtung B / Buschmesser
23) Auf einem Waldweg nördlich eines Höhleneingangs / Holztüre
24) In der Eingangshalle der Höhle / Bild, Zettel
25) In einem Höhlengang
26) Immer noch im Höhlengang / Knochen
27) Weiter hinten im Höhlengang
28) Wieder am Tageslicht vor der Höhle
29) Vor einem Baum auf einer Wiese / Baum
30) Mitten auf einer großen, dürren Wiese
31) An einem felsigen Platz / Ring
32) Auf einer karg bewachsenen Anhöhe

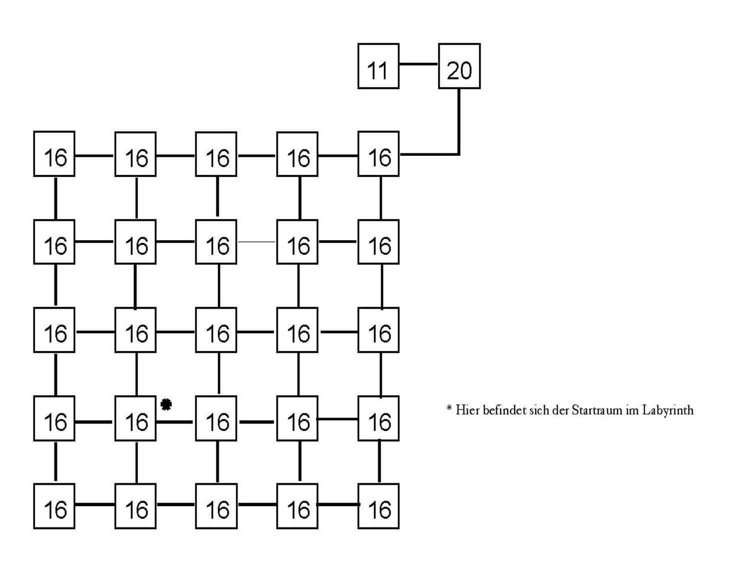


Soviel zu den Locations unseres Planes. Jetzt aber nichts wie los ..... wir stehen neben unserem Flugzeug (Location 1).

Mit immer noch zitternden Knien stehen wir neben unserem Flugzeug und sind froh, dass das mit der Notlandung so gut geklappt hat. Wenn wir uns so umsehen bieten sich verschiedene Richtungen an, in die wir gehen können. Wir entscheiden uns für Westen (Go West - wie die Pet Shop Boys) und gelangen an einem Waldrand wo sich typisch für einen Wald eine Axt findet. Wir nehmen sie auf und kehren sofort an unseren Ausgangsort zurück Nun zieht es uns Richtung Norden und wir erreichen eine Waldlichtung, die uns jedoch nicht zum Verweilen einlädt, sodaß wir uns schleunigst Richtung Osten davon machen. Durch niedriges Gestrüpp erreichen wir dann schließlich eine Wiese, die vor einer Höhle liegt. Dort befindet sich ein Seil das wir mitnehmen. Man weiß ja nie, wozu es noch gut sein kann. Neugierig geworden, werfen wir noch einen Blick in die

Höhle (Norden), in der sich ein Schwert befindet. Als alte Adventurer, wissen wir, dass Schwerter oft gute Dienste tun und so stecken wir es ein. Sollten wir den Wusch verspüren uns nach Osten 1 abzusetzen, so kann dies nur bedingt empfohlen werden. Der steile Weg (Location 8) entpuppt sich schließlich als tödlich (Location 9) und so lassen wir es sein. Über den gleichen Weg, über den wir gekommen sind geht es nun zurück zur Waldlichtung (Location 4).

Notlandung - Das Labyrinth



(c) 2008 by Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim und Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Raubling

Von hier aus geht es nun weiter nach Norden und wir landen vor einer großen Felswand, an der auch Reinhold Messner seine Probleme gehabt hätte. Wie wir aus dem Text erfahren, scheint die Mauer unüberwindlich zu sein, aber wer genau hingesehen hat, hat bemerkt, dass sich oben auf der Felswand ein knorriger Baum befindet. Der scheint also schon länger dort zu stehen und wird es sicherlich auch noch eine Weile tun. Deshalb versuchen wir, mittels unseres mitgebrachten Seiles, dort einen Halt zu finden. Wir werfen das Seil und je nach Geschick finden wir früher oder später dort einen Halt. Nun können wir nach oben klettern.

Da außerdem noch ein Weg nach unten führt, überlegen wir wohin wir sollen. Sollten wir uns für unten entscheiden, so landen wir in einem stachligen Unterholz. Das entspricht nicht gerade unserem Geschmack also klettern wir auf die Felswand. Wozu hätten wir uns vorher die Mühe mit dem Seil gemacht. Oben angekommen nehmen wir das Seil auf und werfen es wieder aus. Das ermöglicht uns jetzt ein Abseilen nach Norden. Gesagt, getan und wir stehen am Fuße des Berges jedoch jenseits der Felswand (Location 18). Vor uns liegt nun der scheinbar undurchdringliche, auswegslose Wald. Aber keine Panik. Nachdem wir den Schritt nach Osten gewagt haben, sind wir im Wald und gehen gleich noch einen Schritt weiter in diese Richtung. Wir gelangen auf eine weitere Waldlichtung. Dort liegt ein Buschmesser. Auch das nehmen wir mit. Dann in westlicher Richtung zurück an den Ausgangsort und nun beginnt die Suche nach dem Schlüssel, der sich als äußerst wichtig erweisen wird. Von hier aus müsst ihr nun in einem der drei markierten Locations den Schlüssel finden. Wenn ihr Glück habt, findet ihr ihn beim ersten Versuch. Aber auch sonst ist es ja keine große Sucherei. Ihr müsst nur dem Plan genau folgen und schon ist es vollbracht. Um jetzt wieder einen gemeinsamen Punkt. zum Weitermachen zu haben ist es sinnvoll an die Location 19 (östlich von 18) zurückzukehren. Wir sind also jetzt wieder an unserer ersten Location im Wald und gehen von hier aus zweimal nach Norden. Jetzt ist es an der Zeit nach Osten abzudrehen und nach Süden weiter zu gehen. Hier treffen wir auf einen Eingeborenen, der uns misstrauisch ansieht und uns nicht nach Osten vorbeilassen will. Bekannterweise kommt man hier mit Geschenken oft am weitesten und deshalb schenken wir ihm das Buschmesser. Sogleich macht er den Weg frei und verschwindet im Wald. Wir gehen nach Osten und kommen zu einem Waldweg nördlich des Höhleneingangs. Hier ist eine verschlossene Holztüre, die uns am

weiterkommen hindert. Aber wozu haben wir vorhin lange nach dem Schlüssel gesucht. Wir schliessen die Türe auf und können sie nun auch öffnen. Damit ist der Weg nach Süden frei. Los gehts. In der Eingangshalle der Höhle finden wir ein Bild und einen Zettel. Das Bild ist nicht weiter interessant. Es zeigt einen Mann, der mit einem Drachen kämpft. Auf dem Zettel finden wir verschiedene Zahlen vor. Durch Kombination finden wir schließlich heraus, dass es sich um einen Geheimcode handelt. Er lautet 13870. Das sollten wir uns mal merken. Dann gehen wir weiter nach Süden und gelangen schließlich an eine Stelle in der Höhle, an der ein Knochen liegt. Bei unserem Glück kann es vorkommen, das der Höhlengang hinter uns einstürzt und der Rückweg abgeschnitten ist. Hier haben wir nun die Möglichkeit nach Unten oder nach Süden zu gehen. Glaubt es uns - Unten ist nicht, zu empfehlen. Ihr landet wieder in Location 9 (Game over!!!). Also geht es weiter nach Süden und wir gelangen schließlich bis vor die Höhle (Location 28). Hier gilt es wieder eine Entscheidung zu treffen. Da uns von den möglichen Richtungen der Norden keinesfalls zusagt (da waren wir ja schließlich gerade) und andererseits südlich nicht übel war, gehen wir weiter nach Süden und erreichen eine Wiese, auf der nur ein Baum steht. Das fällt natürlich auf und so packen wir unsere Axt aus und fällen ihn. Dann nehmen wir ihn mit. Bitte aufpassen und die Axt nicht ablegen. Sie wird noch benötigt. Dann zurück zur Location 28 und jetzt nach Westen wo wir über eine große, dürre Wiese dann endlich auf einen felsigen Platz (Location 31) gelangen. Dort liegt ein Ring, den wir auch mitnehmen. Nun aber sofort nach Süden, wo wir auf der einen Seite der Schlucht angelangt sind. Da wir nun aber einen Baumstamm dabei haben, sind wir in der Lage, sie zu überqueren. Wir legen den Baum über die Schlucht und können jetzt nach Westen gehen. Wir balancieren vorsichtig über den Stamm und kommen zu einer Hütte mit einer Türe. Wenn wir versuchen die Türe aufzuschließen erfahren wir, dass dort ein Zahlenschloss angebracht ist und wir werden aufgefordert den Code einzugeben. Gut, dass wir uns vorhin den Geheimcode notiert haben und nachdem wir 13870 eingetippt haben öffnet sich das Schloss. Nun können wir die Türe öffnen und nach Westen in die Hütte gehen. Dort finden wir das vor, was wir in einer Hütte im Dschungel am wenigsten erwartet hätten. Ein Buch und ein Fass Kerosin. Wie wir am Plan sehen, sind wir nicht weit von unserem Flugzeug entfernt und wir können das Ziel praktisch schon riechen. Aber davor hat der Programmierer noch ein paar Schwierigkeiten für uns eingebaut. Wie ihr am Plan sehen könnt, ist von Location aus ein Rückweg unmöglich und so bleibt uns nur der Abstieg ins Labyrinth. Natürlich haben wir das Kerosin vorher mitgenommen. Hier unten kann man sich natürlich leicht verlaufen und deshalb solltet ihr euch auch an den Plan halten. Wenn ihr euch mit dem Fass nämlich von richtigen Weg abwendet, so werdet ihr sogleich ins stolpern geraten und das Fass wird explodieren. Keine sehr angenehme Vorstellung. Mit dem Fass gibt es also einen bestimmten Weg durch das Labyrinth und der ist wie folgt. Norden, Osten, Norden, Osten, Osten, Norden. Vor dieser Location im Labyrinth gibt es einen Weg nach oben und hier gehen wir hin. Wir, gelangen in eine dunkle, große Höhle. Mit etwas Glück öffnet sich im Westen bereits eine Geheimtür. Wenn nicht kann man ja noch mal Schauen oder nach unten gehen und erneut die Höhle betreten. Falls es nicht gleich klappt nur keine Panik. Von der Höhle aus gehen wir dann also in westlicher Richtung und gelangen auf eine steinige Wiese. Hier liegt ein Stein, den wir auch am besten dort lassen wo er ist. Sollten wir uns aber doch entschließen ihn aufzunehmen, so wird uns ein darunter sitzender Skorpion beißen und wir hauchen kurz vor dem Ziel noch das Leben aus. Also ignorieren wir den Stein und gehen weiter westlich wo wir über die Steppenwiese schließlich zu unserem Flugzeug gelangen. Dort öffnen wir nun das Kerosinfass und tanken unser Flugzeug auf. Dann setzen wir uns ans Steuer und starten Wir haben es geschafft und sind nochmal entkommen. Notlandung ist gelöst.

Das war dann auch wieder. Wir hoffen, ihr hattet wieder ein bisschen Spaß daran, uns auf unseren

Abenteuern zu begleiten.
Bis demnächst an dieser Stelle .....

Hello folks,
here is a small adventure game for you called "Notlandung" (forced landing). It was written by Gerold Schneider back in 1985 and is completely in German, which makes it hard for those readers, who do not understand our language. The adventure itself is not very big, which means we do not have to visit many locations but indeed it has a very difficult maze section and some strange ways throughout the great forest. As you can see, for both sections we have added a seperate map. The game was published by the SPC (at this time having one's home in Siegburg/Germany). So lets have a little overview about the game itself. The player sits in a little aircraft and flies over bare country as the engine starts to set out. We just have the time to look for a landing area and the next second we are on our way down. The reason for this disagreeable situation is lack of fuel, as we have forgotten to fill up our tank during the last stopover. We are able to land and nothing was damaged at theaircraft. So our only task is to find fuel for a save trip back to civilization. As Gerold Schneider says, the adventure itself has 65 locations. As you may notice, we only visit 32 during our solution. This depends on the following: The game has a very great maze section and also a big forest section, both with many rooms. But we have put this on a seperate map using only one location number as the location descriptions are nearly the same. But know, you know enough, it is time to play the game. Have fun....and if needed, use our map and solution.

ESXDOS for DivIDE

http://esxdos.org/

Für DivIDE Benutzer könnte demnächst das ESXDOS Projekt interessant werden, da es FAT32 und auch das Schreiben unterstützt. Ich habe folgendes auf der Website gefunden:

About ESXDOS
====================================
General Info:

- Firmware written primarily for the DivIDE interface, maybe for others in future.
- Inspired by our (Phoenix & LaesQ) old 'backbone' project + inspiration from +D
- Works with HDD/CD-ROM/ZIP/LS120 (LS120 can access 720KB and 1.44MB floppies)
- Uses drivers to access filesystems (either in RAM or ROM)
- Provides new BASIC commands
- Will provide RST 8 hooks for user-land apps
- Supports IM2 loading/saving (K3L's FA part)
- Drivers give access to the filesystem, and provide specific emulation hooks in certain cases (TRDOS, .TAP, etc)
- There's a device/filesystem abstraction layer, which means that BASIC or user-land programs don't need to know anything about the underlying filesystem/device (ie, you use the same BASIC commands for all filesystems, FAT/ISO/TRD/etc)
- Will allow up to 4 virtual drives for disk images (.trd/etc)
- Filesystems are mapped acording to type: hd*, fd*, cd*, vd*, td*
- FAT12/16/32 driver built-in ROM, other drivers loaded from boot filesystem on demand. (on this preview version, there was still room so TRDOS filesystem is in ROM too)
- Does not need a system file to work, common BASIC commands and FAT driver on ROM, system file loaded from boot filesystem will have additional commands, etc.
- ... more stuff which I prolly forgot

Filesystems Info:
====================================
FAT Driver:

- Reads FAT12/16/32 from HDD/ARMD devices (LS120/ZIP)
- Theoretically (max FAT32 tested was 30GB) supports all FAT partition sizes, except FAT16 NT 64k clusters.
- Only writes to FAT16 at the moment (FAT32 write support is nearly finished)
- Up to 8 partitions
- Does not support LFN's at this time. ESXDOS Files have a special header with Spectrum header info + more. LFN support might be added if there is enough demand for it. LaesQ's TAP2ESX portable program batch converts .taps to ESX format. When .tap driver is done you can just COPY files from td0 to hd0 for instance.

TRDOS Driver:

- Knowledge used from our work on "KGB" TR-DOS emulator/wrapper for +D and MB02+
- Only supports .trd images dd'ed to a device (LS120/partition) at the moment (ie, dd if=disk.trd of=/dev/fd0), didn't try real TRDOS disk on LS120 though..
- Will work with virtual drives vd0 to vd3.
- Works with usual ESXDOS basic commands (treated as any other filesystem)
- Support for TR-DOS functions is being added while testing software. Whenever an unknown TR-DOS function is found the program halts and prints debug info.
- Already supports a few custom loaders (Refresh, Inbetween, Dogma, Life Forms, etc)

ISO9660 Driver:

- Work started, already mounts and changes dirs...

TAP Driver:

- Not yet started, as our efforts were concentrated toward the TRDOS driver, since other systems for DivIDE with .tap emulation already exist.
- Will support the ROM traps as well as a virtual tape device (td0) to copy files from/to).

BASIC Commands:

Mostly based on +D. Some examples:

- LOAD drive "filename" <CODE> <start> <length>
  examples:
  LOAD hd0 "mycode.c" CODE 32768
  LOAD * "basic" (* = current drive)
- SAVE drive "filename" <LINE> / <CODE> <start> <length>
- GO TO <drive> <"dirname">
  examples:
  GO TO (prints current drive and path) ie. hd0:/demos/shock/
  GO TO fd0
  GO TO hd0 "newdir"

- CAT <drive> examples:
  CAT
  CAT hd3

  Will have a simple and extended CAT.
- RUN drive
  Will perform an auto-run function depending on filesystem
  examples:
  FAT - Will run first Basic program in that dir.
  TRDOS - Will run BOOT.B

  ...etc

Ich glaube dass man da wirklich auf die neue Firmware gespannt sein darf. Wann es jedoch soweit ist, weiß ich zwar nicht, jedoch ist bereits die erste Beta verfügbar. FATWare beherrscht derzeit das Schreiben auf FAT noch nicht.

LCD

Besuch beim Wolfgang

English version below

Hallo Freunde von Wolfgang,

gerade jetzt in der Vorweihnachtszeit möchte ich euch ermuntern, Wolfgang zu besuchen oder ihm zu schreiben. (Postanschrift am Ende der Mail).

Letzten Donnerstag war ich für ca. eineinhalb Stunden bei ihm, er war guter Laune und wirkte zufrieden. Für mich war ganz neu, dass er wieder anfängt, Gitarre zu lernen. Er greift dabei die Akkorde, jemand anders muss dann die Saiten schlagen und die Gitarre halten. Er konnte bereits einige Grundakkorde, E-Dur, a-Moll und D-Dur. Es ist ein guter Anfang, und es machte ihm sichtlich Spaß, in die Saiten zu greifen, während ich die Gitarrensaiten zupfte!
Auf einem kleinen ASUS Notebook hab ich ihm einige Spiele des SAM Coupe gezeigt, er erkannte drei Spiele wieder, inklusive der Titelmelodie. Wir haben Lemminge angefangen und Booty, ich hab gespielt, und er schaute zu. Selbst spielen möchte er aber nicht, jedenfalls im Moment.

Er möchte natürlich am liebsten raus aus der Klinik, die Aussichten sind allerdings nicht gut, denn seine rechte Seite ist immer noch gelähmt. Es wäre super wenn er weiterhin viel Besuch bekommt, denn die Langeweile ist wohl das schlimmste in Wolfgangs Alltag.

Ich werde am 17.12 wieder dort sein, danach wieder im neuen Jahr.

Viele Grüße von Dieter !

Dear friends of Wolfgang,

right now in this time before christmas i would like to encourage you to visit wolfgang or write a letter to him (adress below)!

last thursday i was visiting Wolfgang for one and a half hour, he was a bit more good-tempered and cheerful. I was surprised to hear he is learning guitar again, and we had a short groovy time :) I held the guitar and played the strings, while he was giving the fretting hand (hope that english is correct?)
He played up to three accords well, and we had a simple song played. I think its a really good start, hopefully he will not loose interest!

After that i showed hime some games on a asus notebook, they were stored in a sam coupe emulator. Wolfgang know those games well, even by melody, and he looked while i was playing the game, he didnt want to play himself. Right now he doesnt want to have a Computer around.

It would be wonderful if you could afford visiting him, the boring hours seem to be the worst thing in that clinicum !

Kind regards from Dieter !

Here again is the adress of Wolfgang for letters and Visiting :
Hier ist nochmal die POST-und Besuchs-Anschrift von Wolfgang :

http://www.alexianer.de/koeln/k_spezielle_pflege/pflege_junger_menschen.php

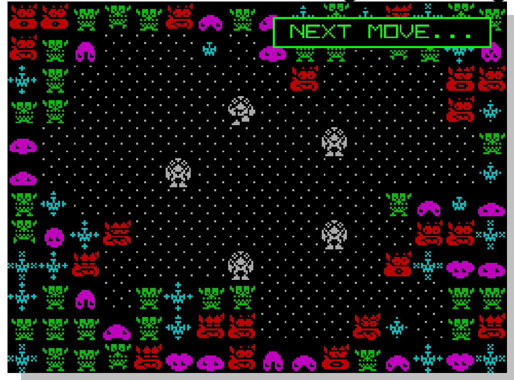
Alexianer-Krankenhaus Köln
Klinik für Psychiatrie,
Psychotherapie und Neurologie
(Haus Monika / House Monica)
Kölner Straße 64
51149 Köln
Tel.: (01803) 88 00 10 00 0
Fax: (01803) 88 00 11 12 9
info@alexianer-koeln.de

Dieter Hucke

Spieletest: Farspace

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0017219

Das Spiel ist schon ein wenig älter, produziert von Mayhem in Jahren 1997 und 2001, jedoch ist es in mehreren Hinsichten sehr interessant. Es ist ein Turn based strategy game, in dem die Figuren mittels eines Mauscursors ausgewählt und gezogen werden. Gesteuert werden kann der Cursor mit Sinclair- oder Kempston joystick, QAOP Space-Tasten, sowie, was am interessantesten ist, mittels Kempston Maus. Da ich eine K-Mouse besitze, habe ich natürlich dieses Steuergerät benutzt.
Ziel des Spieles ist es eine Alien-Invasion aufzuhalten, wofür fünf Soldaten zur Verfügung stehen:
Fyrex, Kael, Pink, Mouz und Demon. Sie unterscheiden sich nicht grafisch oder durch ihre Fähigkeiten. In jedem Zug stehen jedem Soldaten drei Aktionspunkte zu, die er für Bewegung oder Angriff verwenden kann. Die Aliens, von denen es drei Typen gibt (was absolut unwichtig ist, denn die sehen zwar verschieden aus, verhalten sich aber gleich), bewegen sich zwar nicht, vermehren sich aber wie die Kaninchen am Ende jeder Runde. Die Soldaten können nur dann sterben, wenn sie dort stehen, wo ein neuer Alien geboren wird, und das ist oft ein bis maximal (in Ausnahmesituationen) Felder von anderen Aliens entfernt. Man darf somit seine Soldaten am Zugende eher nicht der nähe der Aliens lassen, da die Wahrscheinlichkeit hoch ist, dass man sie verliert.
Grafisch hat es nicht viel zu bieten, jedoch sind die Figuren sehr schön animiert. Das Spiel bietet 8 Levels, mit immer denselben Grafiken. Levels unterscheiden sich nur in der Reproduktionsrate der Aliens. Diese ist in späteren Levels gewaltig. Um die Aliens zu besiegen, muss man sie an der Reproduktion hindern. Wenn man sie auf einem Nachbarfeld stehend angreift, verwandeln sich die Viecher in einen Felsen und werden für andere Aliens, die reproduziert werden wollen undurchdringlich. Je mehr Aliens so blockiert sind, umso weniger reproduzieren sie sich. Wenn sie komplett blockiert sind, sind sie alle besiegt. Bewegen können sie sich jedenfalls nicht. Da hätten die Programmierer gleich Pflanzen nehmen können, was realistischer gewesen wäre. Eigentlich ist es ein recht simples Spiel, doch sehr packend.
Verliert man einen Soldaten, wird er logischerweise im folgenden Level nicht mehr zur Verfügung stehen, trotzdem kann man das Spiel selbst mit nur noch drei Soldaten gewinnen.
Interessant ist dass auf Icons verzichtet wurde. Um z.B. einen Zug zu beenden, muss man den Cursor in einer der oberen Ecken platzieren und anklicken. Untere rechte Ecke ist für Spielabbruch zuständig. Platziert man den Cursor über einen Soldaten, wird in einer Hilfe-box sein Name und die Anzahl der verbleibenden Bewegungspunkten angezeigt. Das ist sehr hilfreich um strategisch vorzugehen.



Unfair: Fünf gegen nur 100!

Spoiler: Man sollte nicht sofort anfangen die Soldaten zu ziehen und die Aliens anzugreifen, sondern ein wenig sie ihre Züge machen lassen. Kommt man ihnen am Anfang zu nahe, kann es sein dass sie zwei Felder auf einmal besetzen und Soldaten töten. Wenn die Aliens ein paar Züge gemacht haben, ist die Anzahl der Felder die man blockieren muss, um ein vielfaches kleiner.

LCD

Bewertung:
Grafik:..5
Sound...3
Spielbarkeit..7
Preis/Leistung...10

JHCon 2009

Ich schreibe diese Zeilen von der JHCon. Gestern bin ich hier angekommen. Es ist ca. 140 Km von Wien entfernt. Die Fahrt dauerte etwas länger als gedacht, da mein Navi andauernd die Verbindung zu Satelliten verloren hat, und ich kurz anhalten musste bis er das Signal wieder einfängt. Auch wurde ich auf der Fahrt ziemlich müde, weil ich bereits seit 6 Uhr früh auf den Beinen war und zur Arbeit musste. Gegen diese Müdigkeit gibt es nur ein Mittel das bei mir zuverlässig wirkt: Fressen! Jedenfalls habe ich nach ein paar Stopps herausgefunden dass der Navi-Stammplatz in der Mitte, schuld an den Verbindungsabbrüchen war. Nachdem der Tomtom links an der Scheibe montiert war, klappte der Satelliten-Downlink wunderbar und es gab keinen einzigen Abbruch mehr. Tja, auf sowas muss man erst kommen. Möglicherweise gibt es beim BMW E34 in der Mitte mehr Störsignale? Früher hat das Navi dort gut funktioniert.



Webcam: Ich bin im Bildmittelpunkt?

Bei der Schule angekommen wurde ich freundlich begrüßt und erkannte einige Leute sofort. Yerzmyey war z.B. da mit seinem Timex-Spectrum. Factor 6 saß direkt neben mir. Er ist der Urheber eines Events. Dieses Jahr war es eine Art Schnitzeljagd. Man bekam einen Zettel auf dem einige Spiele in Dreier-Gruppen aufgelistet waren. Die Spielbeschreibung war auf tschechisch und englisch. Auf den Wänden im Gebäude waren Screenshots von Spielen aufgehängt, und man musste erraten welches Spiel das war. Zusätzliche Schwierigkeit bestand darin dass einige der Bilder gut versteckt waren. Ich habe sie trotzdem alle gefunden und erkannt. Mir gegenüber saß TDM, doch leider ohne seinen Spectrum da, sondern nur mit einem Notebook angereist.



Busysoft ist da, mit Frau und Busygirl



Wie üblich war auch ein WLAN eingerichtet, um eMails abrufen zu können, oder auch zu surfen. Die Verschlüsselung war WEP, womit ich Probleme hatte, denn ich dachte, es sei WPA2 (WEP ist extrem unsicher). Die SSID und Password wurden auf einer Schultafel geschrieben damit jeder surfen kann. Es war eine Umgewöhnung für mich, von einem 24" TFT (mit LED-Hintergrundbeleuchtung) daheim (den ich erst sein einer Woche hatte, Weihnachtsgeschenk von mir an mich, wurde aber drei mal umgetauscht bis er Pixelfehlerfrei war), auf den ansonsten kaum benutzte Notebook mit spiegelndem 14,1" Bildschirm. Na wenigstens haben beide einen 16:10

Bildschirm, statt diesen 16:9 die keiner braucht. Das spiegelnde Display hat mich aber fast in den Wahnsinn getrieben.
Ich habe ein wenig auf meinem Spectrum (mit DivIDE Plus und K-Mouse 2008 Turbo) Farspace gespielt, natürlich stilvoll mit einer optischer Maus.



Busy sendet eine eMail mit Speccy über WLAN

Es kam Zeit zum Essen. Da alle Restaurants wie letztes Jahr diese Menge an Personen nicht bewirten konnten, gingen wir wie auch letztes Jahr aufs Schloss-Gasthof, welcher ein wenig teurer war, was aber Garantie für freie Plätze war. Unterwegs musste ich nur noch an Bankautomaten vorbei um ein paar Kronen abzuheben. Das Essen war gut und in einer ausreichender Menge vorhanden, auch wenn wir

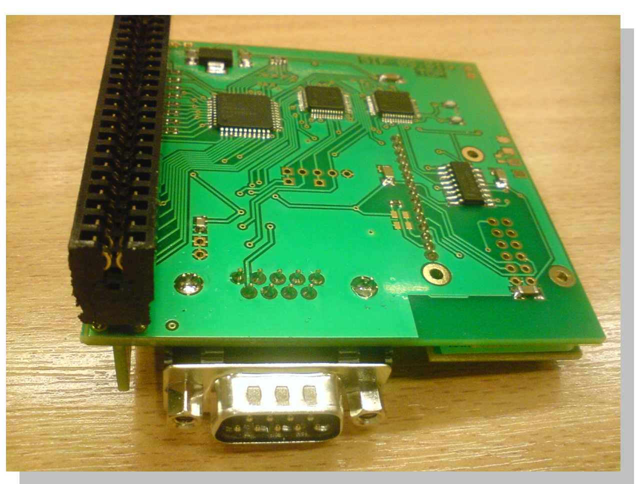


DivIDE und SIF mit WLAN-Modul!

sehr lange auf unsere Bestellung warten mussten.
Nach dem Essen, es war schon fast Mitternacht, habe ich noch einen Ausschnitt aus dem Film „Peng! Du bist tot“ gezeigt, und zwar dort wo der Spectrum vorkommt. Das Interesse war enorm!
Ich habe an meinem Notebook außer WLAN auch noch Bluetooth aktiviert (Mein Gerät hat den Namen LCD, so wie ich), daher konnte ich belustigt darüber lachen als einer fragte wer denn hier einen LCD-Monitor mit Bluetooth hat! Es wurde schnell klar was das LCD bedeutet.
Am Samstag kamen auch noch Teilnehmer an, und es fiel zum ersten mal Schnee, was die ganze vor-weihnachtliche Stimmung unterstützt hat, nur nachdem jemand das Fenster aufmachte und es in dem ansonsten mollig warmen Raum, schnell kalt wurde, wurde es etwas ungemütlich.



SIF-Interface mit WLAN Modul, ohne Antenne



Dasselbe von hinten

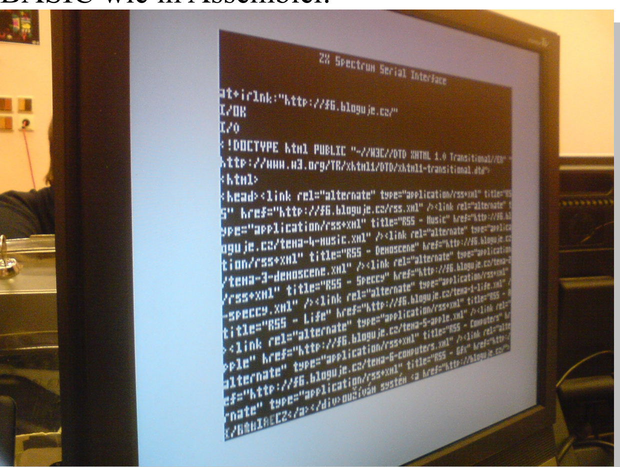
Zu Mittag habe ich das Essen ausgelassen, da ich eine erfolgsversprechende Strategie bei Farspace entdeckt habe, mit der ich bis zum Level 7 gekommen bin, ohne einen einzigen Soldaten zu verlieren, dann war die Alien-

Vermehrung aber schon so gewaltig, dass das Sterben begann. Letztendlich fehlte mir dieser Soldat sehr, jedoch konnte ich das Spiel trotzdem nach Level 8 mit drei übrig gebliebenen Soldaten und einem Punktestand von 15404 gewinnen (Erster Platz in der HiScore Liste).



Wozu gibt es Tafeln, wenn man nichts darauf schreiben darf?

Noch am Samstag gab es ein ZX81 Demo Compo mit acht ZX81 1K BASIC-Demos, für die alle abstimmen durften. Gasmans Werk hat wie üblich gewonnen, was keine Überraschung sein durfte. Offenbar ist er genauso gut in BASIC wie in Assembler.



Html Text einer eMail am Spectrum

Es gab auch noch Vorführungen von ZX81 Spielen. Darunter war Manic Miner für 16K in Hires ohne dass ein Hires Modul benötigt wurde. Diskussionen wie man beim Beeper mehr Bits rauskitzeln kann, folgten.

Factor 6 demonstrierte einen Sharp MZ-800 Rechner auf dem er einige inoffizielle Umsetzungen von ZX Spectrum vorführte: Chequered Flag. Atic Atac, Cookie, Saboteur II. Leider gibt es bei dem Computer so gut wie keine Szene.



Die Software ist noch nicht ausgereift, da ins BASIC gepokt wird.

Eine neue Spectrum-begeisterte war auch da, aber mit etwa 2-3 Jahren kann man jetzt noch nicht mit Bestimmtheit sagen, ob das auch so bleibt, doch wir hoffen es. Busysofts Tochter (Nennen wir sie mal „Busygirl 1.0“) war

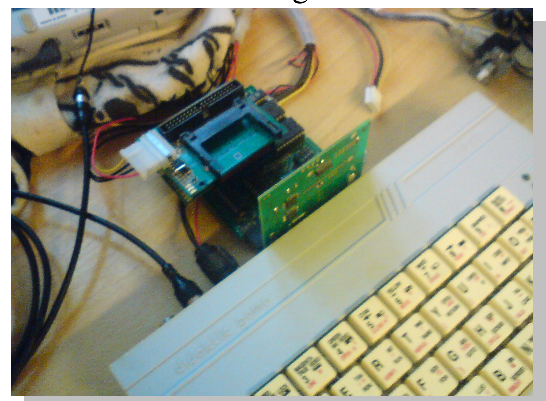


Die Party ist im Gange

jedenfalls hier so etwas wie ein Maskottchen. Und soweit ich das erkenne mit meinem geschultem Auge, ist in derselben Familie ein weiterer möglicher Spectrum-Benutzer unterwegs. Man kann nicht früh genug daran arbeiten, die Population der Spectrum-User zu regenerieren. Jedenfalls waren auf dem Treffen somit drei weibliche Personen anwesend. Im Vergleich zu Vorjahr eine Steigerung um 200%.

Hochgradig interessant war die Vorführung des SIF (Serial Interface) mit WiFi (WLAN) und

Infrarot Modul. Das SIF alleine schafft 115 200 Baud, also wesentlich mehr als das IF1, welches bei 19 200 Baud auf die Limits stößt. Ich bezweifele dass das Z80PIO genauso viel schaffen könnte.
Man könnte fast schon daran denken USB 1.0 Geräte anzuschließen, aber eben nur fast, weil USB 1.0 ca. 1 Mbit schafft.
Es wurde von Busysoft und Factor 6 vorgeführt, wie mit dem Spectrum eMails verschickt werden können, oder die aus dem Internet empfangene Internet-Zeit dargestellt wird (natürlich Wireless). Das Terminalprogramm war übrigens in BASIC geschrieben.
Am Samstag Abend haben wir dann in einer Pizzeria gewütet und viel Geld für gutes Essen ausgegeben. Dieses mal mussten wir nicht so lange auf das Essen warten. Dann noch 2-3 Stunden wieder an Computern gearbeitet, gespielt, oder diskutiert, bevor es notwendig wurde sich schlafen zu legen.



Am Sonntag, dem letzten Tag, konnte man in der Früh noch ein wenig arbeiten. Factor 6 bereitete noch auf seinem MacBook ein Soundsample vor, das er schnell über Compact Flash auf den Spectrum übertrug, und auch die Resultate der Schnitzeljagd wurden von ihm ausgewertet. Ich konnte schnell noch ein paar Bugs in Retro-X ausbügeln, welche durch eine groß angelegte Umstrukturierung, und Umstieg auf PB 4.40 entstanden waren (Einstein hat kein Vorrecht mehr, wenn er von größter Eselei seines Lebens spricht).
Es folgte das traditionelle Würstchen-Essen zum Abschluss, in unserem Stammlokal. Dort diskutierte ich mit Yerzmyey über Atari und Commodore. Anschließend kamen wir zum Partyplace zurück, wo ein Abschlussfoto mit allen 16 Teilnehmern gemacht wurde (Busysoft, Factor6, SwEEt, Poke, Pardal (spricht recht gut Deutsch, muss ich sagen), Tritol, Pavel, TDM, Logout, Patriot, Yerz, Tornado, mikezt, ivonka und meine Wenigkeit, aber das sind nicht alle Namen, denn ich weiß nicht wie Busys Frau und Tochter heißen).
Als letzter Akt des Treffens wurde die Schnitzeljagd aufgelöst. Es gab Teilnehmer die 8, 9 oder 10 korrekte Antworten geliefert haben. Da vier Leute 10 richtige Antworten hatten, und somit die maximale Anzahl der richtigen Antworten, musste eine Stichwahl entscheiden. Dieses mal wurde ein Bild langsam von Oben nach unten aufgedeckt, bis der erste erraten hat aus welchen Spiel das stammt. Waren die zehn Bilder direkte Screenshoots aus Spielen, war gemeinerweise das entscheidende Bild ein Titelbild. Der Gewinner hat schon bei der zweiten Zeile erkannt dass es sich um ein Titelbild von „Game Over“ handelt. Kommentar: „Typical! Graphic memory!“. Na ja, der Gewinner war tatsächlich der Autor von Retro-X, also ich, und so konnte LCD mit (nicht „im“) einem Skoda Fabia nach Hause fahren (Maßstab 1:72).



Mein erster Preis...

Nach einem alljährlichen Ritual namens „Eiskratzen“ bei dem die Scheibe des Autos eisfrei zu bekommen war, brach ich auf und verließ das Treffen um viele Erlebnisse reicher. Nächstes Jahr werde ich wieder hinfahren.

LCD

Speccy Games after 1993 Part 6

New MM/JSW episodes

Let's continue the section with the non-official sequels of the famous *Manic Miner* and *Jet Set Willy* games.

Only on the ZX Spectrum more than 60 (sixty!) episodes appeared, which are the works of the fans of the original games.

For those who don't know about these classic games -hopefully not many readers - some short info is provided here.

Manic Miner was released in 1983 on the ZX, but it was also popular on another 8 bit micros. And further on, finally appeared on PC, Nintendo, Archimedes and Playstation too.

Even in the classic ZX Spectrum age some unofficial episodes written, but after 1993, lots more episodes were born (*Manic Miner 3-7*, *comp.sys.sinclair*, *Eugene*, *Ma Jolie*, *Neighbours*, *The Hobbit*).

Very probably these games was facilitated by the *Manic Miner Game Designer Editor*, *Screen Editor*, *Sprite Editor* programs. If we look deeper: both Manic Miner and Jet Set Willy have huge background documentation, so the door is opened for everyone for writing new episodes.

Most games are coming from the UK, but Spain, Norway is also represented as a "maniac" Manic Miner countries.

Official sequels of the Manic Miner are the Jet Set Willy and *the Jet Set Willy 2 - The Final Frontier*. Of course, these games are also available on Amiga, PC, Nintendo and Archimedes. As with the first episode, in the ancient ages some unofficial episodes of JSW were also published.

Uncountable new episodes saw the light later, clearly thanks to the *Jet Set Willy Construction Kit*, *Editor*, *Room Designer* and the *Sprite Library*.

Some titles for example of the new age JSW games: *The ZX Heroes*, *A Bulgarian Requiem*, *Fantasy World Willy*, *Frosya the Cat*.

Producers mostly again from England, but Spain and Norway also included - just as Russia.

From both of the new MM/JSW games can be said: as they were made by editors, they not bring many new graphical or sound effects in the ZX Spectrum world.

But for the fans, it is more interesting, that they can play more hours with the new adventures of their old hero.



JSW Maria: pseudo 3D effect

Weblink:
➡ MM and JSW page: http://www.geocities.com/andrewbroad/spectrum/willy/ (Geocities are currently all offline)

Single game authors

Darryl LeCount with a simple, black and white game tried to keep the Spectrum alive in 1994. The serious *Space Rescue* title covers a very simple gameplay: we have to control a small spaceship through various levels.

He is currently living in Germany, and working as a French, German-English translator. Actively popularising Linux. Beside the PC and ZX, the Amiga was also in his view temporarily.

The Proggy Tape, or by his civil name John Westhead is also step into the easy creation of board games category. His product is *Connect 4* (1994), a classical „four in a row" game in Spectrum form. It is runs perfectly on all Spectrum models (48/128K variants) and get big praise for the usage of AY-chip. One of few programs, which using the *Currah MicrosSpeech* peripheral.

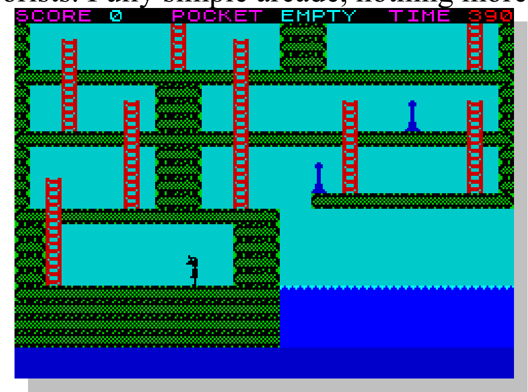
New Hairs Software Ltd.'s (alias *Greg Fox*) *Snail-racing* program from 1995 simulating a snail-race (surprising?). The game was written

in Basic, so it is as slow as the snails.
Starblade (in other name: *Star Blade*) game was published in 1995 through the comp.sys.sinclair e-mailing list. This Uridium-clone game was made in 1988 by Barry Adams, who sent it later to the Speccy-fans. It was jointly developed with his brother Bruce, but after some times got forgotten. Randomly, the tape was turn out, from which Barry made a .Z80 file with an Amiga ZX Spectrum emulator, and then published this game. It brings the quality of the (low budget) 80's arcades.
The Church of the Latter Day Speccy nick covers *Michael Batty*, one of the authors of Zeppelin games from the early 90's.
Batty was introduced by his highly successful Earth Shaker game thorough the Your Sinclair magazine in 1990. The Boulder Dash/Repton style game with 32 levels get positive feedback. The talent of student of the Edinburgh University was recognised by Zeppelin Games. Batty made the *Full Throttle II* and *Tai-Chi Tortoise* programs for them. Both games have nice composed 48K music as well very colourful graphics - which was sadly very uncommon in the early 90's.



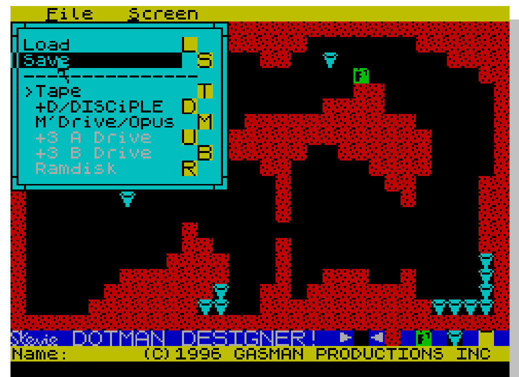
Spectris: quality Tetris game

He was also made an easily can be done logical-arcade game after the decline. Despite this, the 48K *Spectris* released in 1996, is quite quality one both in musical and graphical terms - this is the common point with his commercial games.
The review of the game will not presented here - as everybody knows, this is a Tetris-clone. Worth to try. Maybe an unreleased commercial game?
Luncheon Club Software's 1997 game, entitled a *Terror at Walcote Canyon* the hero must deactivate the bombs which were sited by terrorists. Fully simple arcade, nothing more.



TaWC: it is what seems

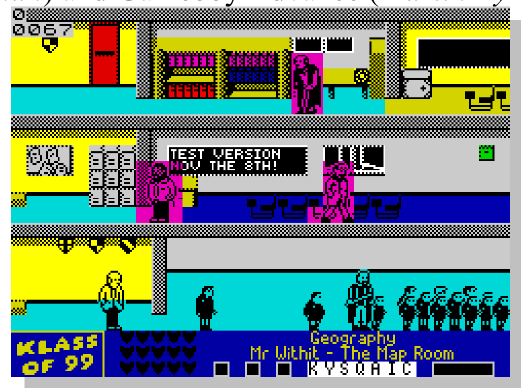
The only game from Matthew Westcott (alias *Gasman Productions Inc.*) is *Stevie Dotmamn* from 1999, and as the author promised, very probably he will not release another game in the future.
The author maybe better known after his previously mentioned *Gasman* nick. After some years of being single, joined to *Raww Arse*, *Hooy Program*, and *AY-Riders*. Still an active face of the demoscene, principally as a musician.



Stevie Dotman

Go back for his game, which is unique in an aspect of view. This is a *Lunar Lander* clone, and not a real game by classic terms. Westcott made a level editor in 1996, and asked people thought the Spectrum magazines and personal contacts to make levels with this editor.
Finally, he never put these levels into a complete game, but released it as 50 separate levels, which can loaded into the editor. But this became the curiosity of the game. Of course freeware.

His last gaming action was composing of the music of Cauldwell's Lunaris game at the 2004 OSRAM exhibition.
Matt currently lives in Oxford as a web-developer. From his blog turns out, he is still an active scener, and regularly takes part in the national and international demo parties.
Klass of '99 is the modern follow-up of the all time classic, the unique *Skool Daze*. Authors were made it originally for Windows (*Richard Jordan*) and Gameboy Advance (*Martin Eyre*).



Klass of '99: Skool Daze sequel

The Spectrum version is developed by James McKay for years, and if things will go smoothly, he will finished it in 2010. McKay is mostly known about his X128 Spectrum emulator. But also develops the *Multi* emulator, which imitates the Sega, Nintendo, Colecovision consoles and also MSX1-2 machines. All above that, also making programs for his childhood machine, for the Tandy Coco 2. Of course, he is earning money for developing for the current hardware platforms.
Those, who are interested, can track the development of Klass of '99 as a blog on his homepage.
Clive Brooker was begin to acquire the programming on ZX81 in the self-taught way. After the Spectrum was released, he changed to this machine. He began to sell his programs as Simon Micro-Soft, which were advertised in computer magazines. The name comes from his son's name (Simon), and the mixing of Microcomputer and Software words. At last, a hyphen was fitted because of Bill's company.
With the advertising method, only some dozens of copy were sold. So he had to find new ways. Initially, Hewson released his games, and further Mastertronic, which was dynamically developed company at this time. At this company, he released the famous *One Man and his Droid* game, which sold more than 250.000 copies and also converted for C16/64/+4, Atari 800 and Amstrad CPC platforms. The success was very probably thanks to the aggressive marketing policy of the company: the game was offered for only 1.99 pounds.
The second part was ready in 1991, but only in 2001 published the author into wide public.
It is because the author was tried to publish this 128K game with half dozen of publisher companies, but he was rejected. Mastertronic was even remarked, that the program is excellent, but they do not care about Spectrum programs anymore. But they would happily convert it to Atari ST or consoles.
The author is decided after 10 years, giving freely available the game trough the Internet. The game contains a built-in editor, so we can make our own levels.
At the moment, Clive is leading the *Autolaunch Systems Computer Software* company, which is among others making software for the industrial usage of computers.
In 2002, David Pegg also thought, it is high time to make a ZX Spectrum program. *The Adventures of Sid Spider* is a logical game with nice 128K music. Good news: with the password system, not necessary to begin the game from the beginning, but can be continued where we get last time.
He is a great fan of Michael Batty's Earthshaker game from 1990. It has a different section on his homepage, and concerning the quantity of the informations, he loves this game very much.
At present, he is the head of the one person enterprise called *Roadrunner Software UK*, which has two main products at the moment. One of them is titled *Island Racers*, a 3D racing game. The another product is entitled to *SFXMagic*, which can be produced sound effects and smaller music parts.

Richard Tarjan – To be continued

SINTECH - Geschichte eines Unternehmens

1994 - Kommerzielle Spectrum-Magazine sterben aus, Softwarehäuser produzieren nicht mehr für den Spectrum.
SINTECH wird gegründet

1995 - Hardware wird rar, Megademos entstehen. User brauchen Megabytes
SINTECH vertreibt das MB02

1996 - Software ist im Einzelhandel kaum noch zu bekommen
SINTECH importiert Top-Titel aus Tschechien und der Slowakei

1997 - Der Spectrum wächst durch das World-Wide-Web
SINTECH bringt sein Angebot Online auf eine Homepage

2000 - Die Welt blickt ins neue Jahrtausend
SINTECH vertreibt neue Hardware aus Tschechien

2001 - Das Internet boomt
SINTECH eröffnet seinen ersten Webshop

2002 - Der Handel mit gebrauchten Artikeln wächst vor allem durch Auktionshäuser
SINTECH erweitert sein Angebot durch Aufkäufe ungebrauchter Lagerbestände an Spectrum Hardware

2004 - Der PC hat längst die absolute Herrschaft übernommen. Alles dreht sich nur noch um mehr Megabytes, Megahertz und grössere Bildschirme
SINTECH bringt PC Zubehör an den Spectrum, Bildschirme mit Video-Modulator und VGA-Box, Tastatur mit Proface, Maus mit Kempston-Mouse-Interface.

2005 - Retro-Computing ist gleich neben der Dinosaurier-Ecke im Museum zu finden
SINTECH verkauft Retro-Bücher und nimmt an Retro-Messen teil

2007 - Kleine Speicherkarten leisten immer mehr, erfunden für Kameras sind sie längst teil von Computern.
SINTECH vertreibt das DivIDE und die Erweiterung für MB02 zum Betrieb von CF-Karten

2008 - Weltwirtschaftskrise
SINTECH eröffnet und erweitert Niederlassungen

Wir schwimmen mal gegen den Strom, mal mit. Aber stehen immer für Spectrumfreude pur.

Wann schauen Sie vorbei?